www.pcgames.de

PC Games

Wissen, was gespielt wird

Großes WORLDSHIFT Gewinnspiel!

DVD

MEGA-VOLLVERSION
OPERATION FLASHPOINT

2 Trial-Versionen
FLYFF + RAPPELZ
Alternative zu Guild Wars? Testen Sie beide Gratis-Online-Rollenspiele!

DRAKENSANG
Spielbericht: Zaubern und Kämpfen in Aventurien

KING'S BOUNTY
Kommt hier das nächste Heroes of Might & Magic?

RACE DRIVER: GRID
Das Rennspiel des Jahres – exklusiv gespielt!

SOVIET ASSAULT
Nur bei PC Games: Das Add-on zu World in Conflict!

XXL-VIDEO
EXKLUSIV GESPIELT!
BIOWARE-INTERVIEW

PC Games bei den Machern von Knights of the Old Republic:
MASS EFFECT
Wir spielten das neue Bioware-Rollenspiel: Warum die PC-Umsetzung noch besser ist als die Xbox-Version!

STARCRAFT 2
Besuch bei Blizzard: Zerg, Protoss und Terraner zehn Stunden lang im Netzwerk gespielt!

6 SEITEN NEUE BILDER

ASSASSIN'S CREED
Wie gut ist Altair auf dem PC?

KANES RACHE
Das C&C-Add-on auf vier Seiten getestet!

Titelstory: Mass Effect | Vorschau: Starcraft 2 • Drakensang • Test: Assassin's Creed • C&C 3: Kanes Rache 05/2008

05/08 | € 5,30



Österreich € 5,80; Schweiz sfr 10,50; Dänemark dkr 53,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 7,20; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,20

USK 16

FUSSBALL, WIE ER SEIN SOLL

JEDE WOCHE EINE PS3 ZU GEWINNEN INKLUSIVE DES GAMES EA SPORTS UEFA EURO 2008™.
BIS ZUM 29.06. MITZOCKEN* AUF WWW.COKE.DE!

ECHTER GESCHMACK UND ZERO ZUCKER



* Aktionszeitraum vom 31.03. bis 29.06.08.

EDITORIAL



Petra Fröhlich
Chefredakteurin

Bioware schreibt Geschichte(n)

MONTAG | 3. März 2008

Würde man manchen Politiker und Wissenschaftler tatsächlich ernst nehmen, könnte man meinen, Computerspieler mit Vorliebe fürs Actionreiche würden mit einer gepflegten Partie **Counter-Strike** oder **Call of Duty** die Grundlage für spätere Kapitalverbrechen legen. Quatsch mit Soße: Spielen ist Spaß – und kein Verbrechen. Oder kurz: Gaming is not a crime. Die Aktion wird von PC Games und vielen Verbänden, Fachzeitschriften, Communitys, Publishern, Hardware-Herstellern und Clans unterstützt. Mehr als 7.000 engagierte User haben sich bereits eingetragen. Im April gibt es auf www.gamingisnotacrime.de eine Fülle an Aktionen – schauen Sie vorbei und bringen Sie sich ein! Übrigens: Auf www.youtube.com/user/Gaminginac finden Sie unter anderem Interview-Videos mit PC-Games-Redakteuren.

MITTWOCH | 5. März 2008

Viele PC-Spieler erinnern sich noch lebhaft an ihre ersten Stunden mit **Operation Flashpoint**: durch hüfthohes Gras robbend, von Baum zu Baum huschend, immer die Gefahr vor Augen – pures Adrenalin. Den Klassiker haben wir Ihnen in diesem Monat auf die Heft-DVD gepackt – damit sind Sie optimal vorbereitet auf den zweiten Teil, der in diesem Jahr erscheint.

DONNERSTAG | 6. März 2008

Egal ob Adventures, Rollenspiele oder Shooter: Bei vielen Computerspielen hat man den Eindruck, die Story wäre parallel zum Verpackungsdesign entstanden. Vor Klischees triefend, mit hanebüchenen Wendungen, zuweilen frei von Logik (lesen Sie dazu auch unseren Report ab Seite 28). Ein Studio, das seit jeher großen Wert auf Handlung und Dialoge legt, ist Bioware. Sicher mit ein Grund, warum das Science-Fiction-Rollenspiel **Mass Effect** zu den weltweit meistverkauften Xbox-360-Titeln zählt. Für die PC-Version hat sich Bioware noch mal so richtig ins Zeug gelegt, Grafik und Steuerung verbessert. Für die Exklusiv-Titelstory reiste Christian Burtchen ins kanadische Edmonton und fragte den Entwicklern ein Loch in den Bauch (ab Seite 58).

MONTAG | 10. März 2008

Viele Blizzard-Fans würden sonst etwas dafür geben, einmal einen Blick hinter die Kulissen werfen zu dürfen. Heute ist es mal wieder so weit: Für PC Games jagt Felix Schütz zehn Stunden lang Zerg auf Protoss, Terraner auf Zerg, und zwar direkt im Blizzard-Hautquartier in Kalifornien. Seine Eindrücke von **Starcraft 2** schildert er ab Seite 52.

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe wünscht Ihnen
Ihr PC-Games-Team

HELDEN DER ARBEIT

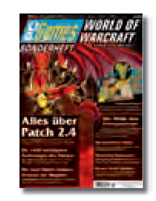


Jeden Monat geben viele Menschen ihr letztes Hemd, damit PC Games pünktlich erscheint. Hier stellen wir Ihnen einige vor: Stefan Weiß (rechts im Bild) ist Chef vom Dienst und wacht mit strengem Auge darüber, dass Termine eingehalten werden. Wenn er nicht gerade Anzeigen und Artikel über den Heftplan verschiebt, packt er auch gern ein Rollenspiel oder was Strategisches ins Laufwerk. Strategie ist auch die Leidenschaft von Redakteur Ansgar Steidle – siehe die Tests zum **Siedler**-Add-on und **13th Century**.

AKTUELL IM HANDEL



PC ACTION-Sonderheft Assassin's Creed
Wer alle Geheimnisse des Action-Adventures erkunden will, braucht viel Zeit und ein gutes Auge – oder das druckfrische PC ACTION-Sonderheft zu **Assassin's Creed**. Ausführliche Komplettlösung, jede Menge Karten, dazu ein Riesenposter: Ab sofort bei Ihrem Zeitschriftenhändler!



PC Games World of Warcraft
Immer mehr **WoW**-Spieler schwören auf das Know-how, das sie alle zwei Monate auf 100 Seiten erwartet: Das Heft ist jetzt am Kiosk oder unter abo.pcgames.de erhältlich. Schwerpunkt ist diesmal der Patch 2.4 – erfahren Sie alles über die Neuerungen und Veränderungen.

INHALT 05/08

▶ = Titelstory

MAGAZIN ab Seite 9

RUBRIK

SPIELE

VORSCHAU ab Seite 51

RUBRIK

SPIELE

TEST ab Seite 95

RUBRIK

SPIELE

HARDWARE ab Seite 147

RUBRIK

THEMA

STANDARDS ab Seite 158

RUBRIK

SPIELE IN DIESER AUSGABE



* 200. NEUERÖFFNUNG IN IVRY/FRANKREICH. SATURN JETZT IN NEUN LÄNDERN

127x IN DEUTSCHLAND

Und einmal auch ganz in Ihrer Nähe.
Wie nah, erfahren Sie unter: www.saturn.de

Jetzt vorbestellen

Erscheinungstermin 29.04.

Vorverkaufsbox inkl. Schlüsselband*

Vorverkaufsbox

10,-

USK: Keine Jugendfreigabe

GRAND THEFT AUTO IV
Jetzt bestellen! Der Tophit des Jahres 2008. Erscheinungstermin 29.04.08. Vorverkaufsbox inkl. Schlüsselband.

*Jetzt exklusive Vorverkaufsbox inkl. Schlüsselband für € 10,- kaufen und die € 10,- werden komplett zum Start am 29.04.08 auf den Verkaufspreis von € 64,- angerechnet.

39,-

GRAN TOURISMO Prologue 5
Gran Turismo 5 Prologue bietet uber 70 Fahrzeugmodelle, darunter Audi, Volkswagen, BMW, Mercedes Benz und Ferarri. Rennstrecken wie an der Eiger Nordwand, der Stadtstrecke in London und der Rennstrecke in Suzuka.
Art. Nr.: 966 8433

USK: Freigegeben ohne Altersbeschränkung

Alle Angebote gültig ab 26.03.08. Abgabe nur in haushaltsüblichen Mengen. Irrtümer und technische Änderungen vorbehalten.

200. NEUERÖFFNUNG IN IVRY/FRANKREICH. SATURN JETZT IN NEUN LÄNDERN



TOP-THEMEN

REPORT
DER PC IM KONSOLEN-VERGLEICH


Seite 36

KAMPF DER GÖTTER | Die Next-Gen-Konsolen auf dem Vormarsch? Viele Spiele, etwa **Halo 3**, erscheinen (erst einmal) exklusiv für die PC-Konkurrenten. Düstere Zukunft also für uns Maussportler? Mitnichten, wie unser Report beweist.

EM-SPECIAL
SO SPIELT EUROPA TEIL 2


Seite 32

SPIELVERHALTEN | Unsere Serie geht weiter: Dieses Mal mit Gruppe B und den Ländern Österreich, Kroatien, Polen und Deutschland.

REPORT
BRAUCHEN SPIELE EINE STORY?


Seite 28

ERFOLGSREZEPT | Wie wichtig ist eigentlich eine gute Geschichte für ein ausgezeichnetes Spielerlebnis? Wir haben nachgeforscht.

Petra Fröhlich

„Verdamp lang her"

Assassin's Creed-Held Altair meuchelt sich über belebte Marktplätze, rammt seinen Dolch in Hälse, Schädel, Schultern, schlitzt Kehlen auf. In Jerusalem. Ausgerechnet. Glücklicherweise im Jahre 1191. Das ist fast 1.000 Jahre her und damit nicht mehr soooo „schlimm". Sagen auch die Jugendschützer der USK und geben das Spiel ab 16 Jahren frei. Was würde passieren, wenn **Assassin's Creed 2** 1991 in Jerusalem stattfände? Prinzipiell scheint bei Spielen und Filmen das Motto zu gelten: je länger her, desto okay. Ägypter, Römer, Antike, Mittelalter, Zugbrücken, Schwerter, Rüstungen, Kreuzzüge – alles politisch korrekt. Zweiter Weltkrieg, Vietnam, New York, Las Vegas, Los Angeles, Spezialeinsatzkommandos – schon nicht mehr so okay. Eidos' **Hitman**, in seiner Vorgehensweise nicht minder zimperlich, ist erst ab 18 Jahren freigegeben. Auch **Rainbow Six Vegas 2** und das neue **Grand Theft Auto 4** sollen – wenig überraschend – ausschließlich an Volljährige verkauft werden. Gibt es für die Gewaltdarstellung auf Bildschirmen und Leinwänden tatsächlich so etwas wie ein Verfallsdatum?

GEWINNSPIEL

ZUSAMMEN MIT TGC UND MYDAYS VERLOSEN WIR PREISE ZUM KOMMENDEN STRATEGIESPIEL **WAR LEADERS: CLASH OF NATIONS**. EVENT-VERANSTALTER WWW.MYDAYS.DE BIETET ÜBER 550 AUSSERGEWÖHNLICHE ERLEBNISSE AN MEHR ALS 2.200 ORTEN. UM TEILZUNEHMEN, BEANTWORTEN SIE FOLGENDE FRAGE RICHTIG:

Wie heißt das britische Oberhaupt in War Leaders: Clash of Nations?

A | Winston Churchill
B | Rudolph Reindeer

www.war-leaders.de



3x Warengutscheine über 80 € für einen abgefahrenen Event von MYDAYS, etwa eine explosive Panzerfahrt oder einen Tag in einem Drill Camp.




3x US-Feldjacke M65 Vintage oliv von Miltec; Einzelpreis: 100 €

3x **War Leaders**-Stahlhelm; Einzelpreis: 40 €

5x PC-Spiel **War Leaders: Clash of Nations**, Einzelpreis: 49,95 €

5x **War Leaders**-T-Shirt; Einzelpreis: 20 €





www.miltec.de





TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Um teilzunehmen, beantworten Sie die Gewinnspielfrage auf pcgames.de (Reiter „Umfrage", im linken Navigationsmenü). Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und der TGC Worldwide GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Preise können nicht in bar ausbezahlt werden. **Einsendeschluss ist der 29. April 2008.**

HORN DES MONATS*
THOMAS WILKE



Kaum fest an Bord der PC Games, greift Online-Volontär Thomas kunstfertig nach der unrühmlichen Trophäe. In einem Interview über **Spore** fragte er ungeniert: „Warum habt ihr die Anzahl der Phasen von fünf auf sieben reduziert?" Interessante Frage. Wir erklären es dir, indem wir dein Gehalt von sieben auf fünf Euro erhöhen, lieber Thomas.

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu **All Star Strip Poker** schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln."

PC GAMES LESER-CHARTS

EINZELSPIELER

Platz	Titel	Hersteller	Test	Wertung
1	The Witcher	Atari	Test in 01/08	Wertung: 85
2	Crysis	Electronic Arts	Test in 12/07	Wertung: 94
3	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	Test in 01/08	Wertung: 92
4	The Elder Scrolls 4: Oblivion	Take 2	Test in 06/06	Wertung: 89
5	Half-Life 2	Electronic Arts	Test in 12/04	Wertung: 96
6	S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	THQ	Test in 05/07	Wertung: 90
7	Gothic 3	Jowood	Test in 07/07	Wertung: 81
8	Bioshock	Take 2	Test in 10/07	Wertung: 93
9	Grand Theft Auto: San Andreas	Take 2	Test in 08/05	Wertung: 93
10	Company of Heroes	THQ	Test in 11/06	Wertung: 90

HASSLIEBE | Kaum ein Rollenspiel hat die Welt so gespaltet wie **Gothic 3**. Doch gespielt wird es immer noch, wie man sieht.

UBISOFT

Warnschuss gegen Software-Piraten

Den Erfolg von **Assassin's Creed** will sich Publisher Ubisoft nicht nehmen lassen. Schon kurz nach der Veröffentlichung der PC-Fassung dominierte der Titel als illegaler Download die Hitlisten diverser P2P-Netzwerke. In einer Pressemitteilung reagierte Ubisoft und kündigte strafrechtliche Verfolgung der Täter an. Zu diesem Zweck ermittelte IP-Adressen werden an die zuständigen Strafverfolgungsbehörden weitergeleitet. Ubisoft Deutschland empfiehlt allen Spielern, die Finger von illegalen Download-Versionen zu lassen. Wir stimmen zu: Raubkopieren ist doof! ❑

Info: www.ubisoft.de

IRON LORE

Pforten dicht, Raupkopierer schuld

Am 19. Februar 2008 schloss das für **Titan Quest** verantwortliche Entwicklerstudio, Iron Lore Entertainment, seine Türen. In einer Stellungnahme findet Michael Fitch, Kreativdirektor bei THQ, klare Worte. Schuld seien neben Spielern, Redakteuren und Hardware-Verkäufern vor allem die unzähligen Raubkopierer. „Hätte nur eine geringe Anzahl derer, die auf illegale Weise an das Spiel gelangt sind, Geld dafür ausgegeben und die mehr als 40 Stunden Unterhaltung dadurch gewürdigt, wäre heute alles anders", so Michael Fitch. Erschreckend: Teilweise liege die Rate der illegalen Versionen bei 90 Prozent. ❑

Info: www.quartertothree.com/game-talk/

Geschlossen

TITAN QUEST

JEKYLL & HYDE

Das Adventure kommt

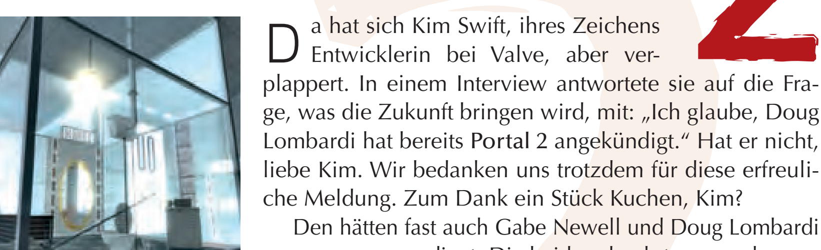


Radon Labs arbeitet mit Hochdruck an einem neuen Adventure: **Jekyll & Hyde** orientiert sich dabei an dem gleichnamigen düsteren literarischen Meisterwerk des schottischen Schriftstellers Robert Louis Stevenson. Darin verwandelt sich ein gutmütiger Wissenschaftler mithilfe eines Trankes in ein dunkles Abbild seiner selbst. Die Aurora-Engine (**The Witcher**) setzt das 3D-Adventure in Szene. ❑

Info: www.radonlabs.de

PORTAL 2, CS: SOURCE 2, HL 2: EPISODE THREE

Aus Versehen angekündigt





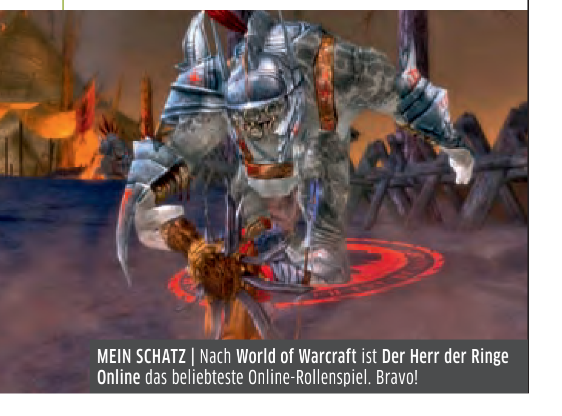
Da hat sich Kim Swift, ihres Zeichens Entwicklerin bei Valve, aber verplappert. In einem Interview antwortete sie auf die Frage, was die Zukunft bringen wird, mit: „Ich glaube, Doug Lombardi hat bereits **Portal 2** angekündigt." Hat er nicht, liebe Kim. Wir bedanken uns trotzdem für diese erfreuliche Meldung. Zum Dank ein Stück Kuchen, Kim?

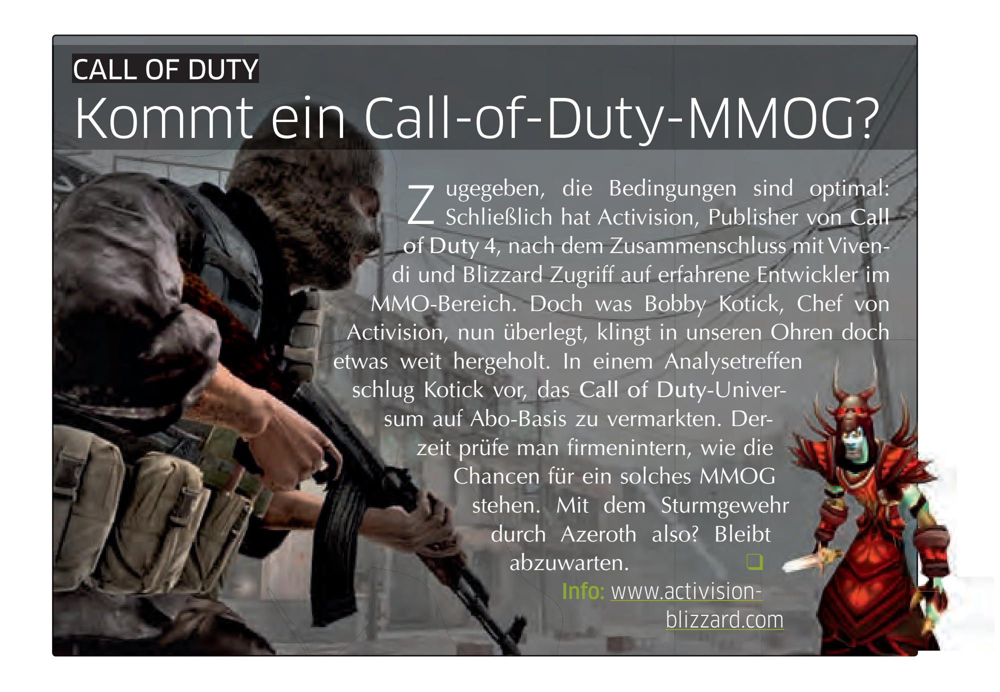
Den hätten fast auch Gabe Newell und Doug Lombardi verdient: Die beiden drucksten zwar herum, dementierten die Entwicklung von **Counter-Strike: Source 2** jedoch nicht, sondern philosophierten sogar über künftige Neuerungen – und bezeichneten es als eigenständige Version, also nicht als Inhalt der **Orange Box**. Damit ist es praktisch angekündigt, oder? Laut Gabe Newell dürfen sich Spieler zudem bei **HL 2: Episode Three** auf völlig neue Spielelemente freuen. Frage: „Besser als die Portal-Gun?" Antwort: „Ja". ❑

Info: www.valvesoftware.com

PC GAMES LESER-CHARTS
MEHRSPIELER

Platz	Titel	Hersteller	Test	Wertung
1	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	Test in 01/08	Wertung: 92
2	World of Warcraft	Vivendi	Test in 02/05	Wertung: 94
3	Counter-Strike: Source	Electronic Arts	Test in 12/05	Wertung: 92
4	Team Fortress 2	Electronic Arts	Test in 12/07	Wertung: 84
5	Battlefield 2	Electronic Arts	Test in 08/05	Wertung: 91
6	Der Herr der Ringe Online	Codemasters	Test in 07/07	Wertung: 85
7	Command & Conquer 3 Tiberium Wars	Electronic Arts	Test in 05/07	Wertung: 85
8	Warcraft 3: Reign of Chaos	Blizzard	Test in 08/02	Wertung: 92
9	Unreal Tournament 3	Midway	Test in 01/08	Wertung: 91
10	Battlefield 2142	Electronic Arts	Test in 05/07	Wertung: 87


MEIN SCHATZ | Nach **World of Warcraft** ist **Der Herr der Ringe Online** das beliebteste Online-Rollenspiel. Bravo!



CALL OF DUTY

Kommt ein Call-of-Duty-MMOG?

Zugegeben, die Bedingungen sind optimal: Schließlich hat Activision, Publisher von Call of Duty 4, nach dem Zusammenschluss mit Vivendi und Blizzard Zugriff auf erfahrene Entwickler im MMO-Bereich. Doch was Bobby Kotick, Chef von Activision, nun überlegt, klingt in unseren Ohren doch etwas weit hergeholt. In einem Analysetreffen schlug Kotick vor, das Call of Duty-Universum auf Abo-Basis zu vermarkten. Derzeit prüfe man firmenintern, wie die Chancen für ein solches MMOG stehen. Mit dem Sturmgewehr durch Azeroth also? Bleibt abzuwarten. ❑

Info: www.activision-blizzard.com

DIE SIMS ONLINE

Willkommen in EA-Land!



Das kommerziell erfolglose **Die Sims Online** (DSO) wird wiederbelebt. Mit anderem Konzept und dem Namen **EA-Land** wollen die Entwickler ihre Fan-Gemeinde in Online-Gefilde locken. So ist **EA-Land** im Gegensatz zu **DSO** kostenlos. Außerdem bietet EA diverse Plug-ins für Blogs und Netzwerke wie Facebook (der geistige Vater von StudiVZ) an. Teilnehmer können eigene Gegenstände hochladen und verkaufen. Geld verdienen Sie **Sims**-typisch mit Jobs. Oder Sie kaufen Währung bei Entwickler Maxis. Gegen bare Euro, versteht sich. ❑

Info: http://ea-land.ea.com

INTEL

Branchenriese kauft Entwicklerzwerg



Hardware-Hersteller Intel, bisher eher bekannt durch die Produktion von Prozessoren, hat auf dem Spielemarkt zugeschlagen und das kleine Entwicklerstudio Offset aufgekauft. Dort entsteht zurzeit ein Spiel mit dem Arbeitstitel **Project: Offset**. Darin erleben Sie Fantasy-Schlachten aus der Perspektive zweier verfeindeter Helden, Haidar dem Krieger und Jöktan dem Goblin. ❑

Info: www.projectoffset.com



MOLYNEUX

World of Warcraft ist schuld!

Auf der diesjährigen Entwicklermesse Game Developers Conference (GDC) in San Francisco äußerte sich das Branchen-Urgestein unmissverständlich zum Thema PC-Spiele: „Es ist eine riesige Tragödie. Man könnte fast sagen, dass das Wort ‚spielen' **World of Warcraft** und **Die Sims** bedeutet. Das Verrückte: Jeder hat einen PC, nur keiner kauft Software dafür." Molyneux ließ kein gutes Haar an den beiden genannten Spielen. So würden sie all die frische Luft aus dem PC-Markt saugen. Ob er Recht hat? ❑

Info: www.gamesindustry.biz



Download Shop
www.gamer-unlimited.de



Imperium Romanum
39,95 €

Einzelne Spiele zum Kaufen und Herunterladen

Weitere Spiele zum Kaufen und Runterladen:

Einfach aussuchen, herunterladen und losspielen!



Pirates of the Burning Sea
39,95€



Perry Rhoden
39,95€

präsentiert von 

powered by SATURN

TOP 10 DEUTSCHLAND

Platz	Titel	Hersteller	Test	Wertung
1	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	Test in 01/08	Wertung: 92
2	Die Sims 2: Freizeit-Spaß	Electronic Arts	Test in 04/08	Wertung: gut
3	Frontlines: Fuel of War	THQ	Test in 03/08	Wertung: 80
4	Dawn of War: Soulstorm	THQ	Test in 05/08	Wertung: 78
5	Counter-Strike Source	Electronic Arts	Test in 12/05	Wertung: 92
6	Perry Rhodan	Deep Silver	Test in 04/08	Wertung: 78
7	Crysis	Electronic Arts	Test in 12/07	Wertung: 94
8	Fußball Manager 08	Electronic Arts	Test in 12/07	Wertung: 84
9	World of Warcraft: The Burning Crusade	Vivendi Games	Test in 03/07	Wertung:90
10	World of Warcraft Battlechest (WoW + Add-on)	Vivendi Games	Nicht getestet	Wertung: -

[Quelle:] SATURN



INDIANA JONES

Zweites Indy-Spiel?

Am Rande der Entwicklermesse Game Developers Conference in den USA plauderte ein Lucas-Arts-Mitarbeiter aus, bereits seit zwei Jahren befinde sich neben **Lego Indiana Jones** ein weiteres Spiel in Arbeit, das noch in diesem Jahr erscheinen soll. Wie **Star Wars: The Force Unleashed** verwendet es Natural Motions „Euphoria"-Technologie, die Animationen aufgrund der Simulation von motorischen Abläufen erzeugt. Mit zwei Spielen und dem neuem Film (Deutschlandstart: 22. Mai) ist bestens für Indy-Euphorie gesorgt. ❑

Info: www.lucasarts.com

Spielzeug-Indy

Lucas Arts rückte mit ersten Details zu **Lego Indiana Jones** raus, das im Sommer erscheint. Eckdaten: 18 Levels, drei Abschnitte, ein Archäologe mit Peitsche und Schlangenphobie, alle aus den Filmen bekannten Charaktere. Bei dem kindgerechten Produkt fehlen allerdings die Nazis und viel Humor entschärft allzu brutale Szenen. ❑

Info: www.lucasarts.com



BRAINMOUSE

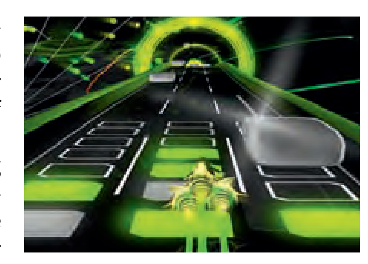
Per Gedanken steuern

Was nach Science-Ficiton klingt, durfte man bereits auf der Cebit 2007 Probe spielen. Hersteller OCZ hat nun mit der Massenproduktion und Auslieferung der Brainmouse begonnen. Mit der neuartigen Technologie steuern Sie Ihren Lieblingstitel einfach per Gedanken. Funktionieren soll die Brainmouse mit allen Spielen. Vorteil: Spielaktionen wie Schießen lassen sich schneller steuern als mit üblichen Eingabegeräten. Ein Testbericht folgt in der kommenden PC-Games-Ausgabe. ❑

Info: www.ocztechnology.com

AUDIOSURF

An die Spitze der Steam-Charts



Kaum war der Indie-Konkurrent für **Guitar Hero** & Co. erhältlich, stürmte er die Steam-Charts: **Audiosurf** spülte die meisten Dollar in die Kasse und war gleichzeitig das meistverkaufte Spiel. Beachtlich, da **Audiosurf** gerade knapp 10 Dollar kostet. Für Valve war der Erfolg Grund genug, nun den kompletten **Orange Box**-Soundtrack samt dem **Portal**-Song „Still Alive" obendrauf zu legen.❑

Info: www.steampowered.com

GEWINNSPIEL

Zum Verkaufsstart von **Worldshift** am 17. April verlost Publisher Black Inc. eine exklusive dreitägige Flugreise nach Bukarest zu den Spieleentwicklern von Black Sea Studios! Außerdem winken fünf limitierte Collector's Editions. Die Preisfrage:

Worldshift ist ...?

A | Ein Echtzeit-Strategiespiel

B | Eine erfolgreiche Diät



TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Um teilzunehmen, beantworten Sie die Gewinnspielfrage auf pcgames.de (Reiter „Umfrage" im linken Navigationsmenü). Oder senden Sie eine E-Mail mitsamt kompletter Adresse an gewinnspiel@pcgames.de. Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und RTL Games. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Preise können nicht in bar ausbezahlt werden. **Teilnahmeschluss**: **29. April 2008**.

PRINCE OF PERSIA

Der Prinz auf großer Leinwand



Die Dreharbeiten zur Verfilmung des Computerspiels **Prince of Persia: Sands of Time** sollen im Juni endlich beginnen. Vorher hatte der Drehbuchautoren-Streik die Vorbereitungen auf Eis gelegt. Allerdings wurde bisher noch kein Hauptdarsteller verpflichtet – ein nicht unwesentliches Problem. Gedreht wird in Marokko unter der Regie von Mike Newell, der bereits mit dem Blockbuster **Harry Potter und der Feuerkelch** sein Können unter Beweis stellte. ❑

Info: www.widescreen-vision.de

ELECTRONIC ARTS

Rückkehr eines Klassikers



Wie Publisher Electronic Arts mitteilte, wolle man zusammen mit dem schwedischen Entwickler Starbreeze (**The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay**) eines „der am meisten ausgezeichneten klassischen Franchises" wiederbeleben. Der gegenwärtige Codename des Titels lautet **Project Red-Lime**. Ist natürlich die Frage: Was könnte das sein? EA will erst in den nächsten Wochen weitere Details nennen. An Reihen, die momentan auf Eis liegen, sollte es jedenfalls nicht mangeln: **Wing Commander**, **Dungeon Keeper** und **Ultima**. Ein neues James-Bond-Spiel ist indes sicher, allerdings von Activision, denen die Lizenz seit Herbst 2007 gehört. ❑

Info: www.starbreeze.com



Flyff

Rappelz

FLYFF UND RAPPELZ

Manga-ORPG für Umme

Rappelz und **Flyff** – wer ungewöhnliche Hundenamen vermutet: Wäre eine Überlegung wert, aber nein: Es sind zwei kostenlose Online-Rollenspiele, die Spieler in eine fernöstliche Fantasy-Welt entführen. Bei Flyff (Fly for Fun) ist der Name Programm: Mit Ihrem eigenen Fluggerät düsen Sie durch eine vollständig animierte 3D-Umgebung. Die zwei Spiele bieten alles, was man sich im Genre erhofft – Quests, Gilden, Haustiere. Wer allerdings wissen will, was man mit „Boost Chips", „Rupees" und „Lak" bei **Rappelz** anstellt, installiert die Spiele von unserem Datenträger, holt sich einen Account auf der Website – und legt los. ❑

Info: de.flyff.gpotato.eu

RED FACTION: GUERILLA

Kampf um die Freiheit geht weiter



Ende Februar ließ Publisher THQ die Katze aus dem Sack: Entwickler Volition arbeitet am dritten Teil der **Red Faction**-Reihe. Auf einem Presse-Event in London hatte PC Games zeitgleich zur Ankündigung die Chance, einen ersten Blick auf **Red Faction: Guerilla** zu werfen. Eine ausführliche Vorschau mit Live-Spieleindrücken lesen Sie in der kommenden Ausgabe. ❑

Info: www.thq.de

PC-GAMES-RANKING

Die besten Gründe, ein PC-Games-Abo abzuschließen

5. Kostensenkung | „Diese Rohstoffpreise! Wir heizen sonst mit Öl ..."

4. „Klingeltöne" | „Ich bin Arcor-Kunde, youp... ist gesperrt."

3. World of Warcraft | „Nie wieder raus, nie wieder Sonne!"

2. Heft? Welches Heft? | „Mann! Super, diese silbernen Untersetzer!"

1. Orange-Sehschwäche | „Ich konnte das Heft am Kiosk nicht finden ..."

EA TAKE(S) TWO?

Neuer Riese?





Die Schlacht um die Computerspiele-Vorherrschaft tobt: Nach der Verschmelzung von Vivendi und Activision greift der entthronte Branchenprimus Electronic Arts nach GTA 4-Publisher Take 2. EA-Chef John Riccitiello offerierte in einem Brief an Take-2-Boss Strauss Zelnick zwei Übernahmeangebote. Gesamtkaufswert: etwa 2 Milliarden Dollar. Die anschließende Veröffentlichung des Schreibens seitens EA darf als Kampfansage verstanden werden, damit Take-2-Aktieninhaber Druck auf den Vorstand ausüben. Nur: Take 2 lehnte ab. EA habe den Wert seiner Firma sowohl finanziell als auch ideell völlig unterschätzt – und es gebe andere Interessenten, so Zelnick. Zwar hat Take 2 im April mit GTA 4 einen echten Knaller auf Lager, doch schon laufen Spekulationen über daraus resultierende kostspielige Klagen. Das Übernahme-Poker geht also sicher weiter. ❑

Info: www.pcgames.de

INFOGRAMES

Endgültige Übernahme von Atari?



Noch eine Übernahme? Das stimmt so nicht ganz. Die französische Aktiengesellschaft Infogrames Entertainment vertreibt schon lange Produkte unter dem Markennamen Atari und ist größter Anteilseigner der Firma. Nun will Infogrames sich allerdings die Aktienmehrheit sichern. Infogrames' neuer Vorsitzender David Gardner scheint das Unternehmen auf einen neuen Kurs zu bringen. Vielleicht ist das aber auch eine Maßnahme aus Angst, die derzeit kaufwütige Konkurrenz könnte auf die gleiche Idee kommen. ❑

Info: corporate.infogrames.com

MIDWAY

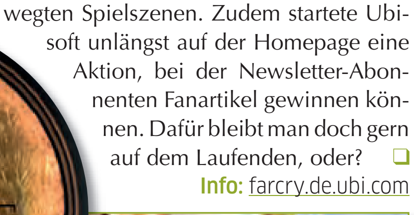
UT-Publisher schreibt rote Zahlen

Trotz rund einer Million verkaufter Exemplare des Ego-Shooters **Unreal Tournament 3** fuhr der US-Publisher 2007 an die 100 Millionen Dollar Miese ein. Kein Wunder, blieb doch der Erfolg von **John Woo's Stranglehold** (dt.) hinter den Erwartungen zurück. Ob es 2008 besser wird? Zwar erscheint im Herbst das Action-Adventure **This is Vegas**, doch das konkurriert mit dem Platzhirsch **Grand Theft Auto 4**. ❑

Info: www.midway.com

FAR CRY 2

Tiefere Einblicke



Nach und nach sickern mehr und mehr Details zum Savannen-Shooter (also dem Sequel zum Insel-Shooter) **Far Cry 2** durch. Neben frischen Bildern finden Sie im aktuellen Entwickler-Tagebuch ein Video von der Entwicklerkonferenz GDC mit bewegten Spielszenen. Zudem startete Ubisoft unlängst auf der Homepage eine Aktion, bei der Newsletter-Abonnenten Fanartikel gewinnen können. Dafür bleibt man doch gern auf dem Laufenden, oder? ❑

Info: farcry.de.ubi.com



GOIN' DOWNTOWN

Prominente Stimmen

Um die mit schwarzem Humor gespickten Dialoge des im April erscheinenden Adventures **Goin' Downtown** akustisch zu würdigen, engagiert Publisher TGC für die Vertonung prominente Synchronsprecher: die deutschen Stimm-Doubles von Will Smith, Nicole Kidman, Antonio Banderas, Jennifer Lopez und George Clooney, der gerade im oscarprämierten Streifen **Michael Clayton** im Kino zu bestaunen ist, machen **Goin' Downtown** zu einem Hörgenuss. ❑

Info: www.goindowntown.de

NEED FOR SPEED 12

Zurück zu den Wurzeln?

Die Gerüchteküche brodelt, die **Need for Speed**-Fans spinnen die verrücktesten Fantasien: EA-Games-Chef Frank Gibeau gestand kürzlich angeblich ein, man habe mit **Pro Street** nicht den Geschmack der Konsumenten getroffen – zumindest blieben die Verkaufszahlen hinter den Erwartungen zurück. Deshalb plane EA, für den nächsten **Need for Speed**-Titel zu den Wurzeln zurückzukehren und daneben eine frei befahrbare Stadt sowie einen neuen Highway-Battle-Modus zu bieten. Ob die Gerüchte sich am Ende bewahrheiten, bleibt abzuwarten – ein **Pro Street 2** wünscht sich jedoch sicher keiner so schnell. ❑

Info: www.needforspeed.de



CD-PROJEKT

They-Entwickler gekauft

Offensichtlich schwemmten die über 600.000 verkauften Exemplare von **The Witcher** Geld in die Kassen des Entwicklers CD Projekt: Nun erwarb das Studio die Mehrheit an Metropolis Software (**Infernal**, **Gorky 17**), derzeit mit dem Ego-Shooter **They** beschäftigt. Wie Michal Kicinski, stellvertretender Geschäftsführer von CD Projekt, meint, hätten die beiden polnischen Entwicklerteams viele Grundsätze wie „[…] innovative Charaktere und Atmosphäre sowie kompromisslos höchste Qualität" gemeinsam. ❑

Info: www.pcgames.de



GAMES CONVENTION

Neuer Name, neuer Ort

Unter dem Namen GAMESCom zieht die Computerspielmesse ab 2009 nach Köln. Grund laut dem Branchenverband Interaktive Unterhaltungsmedien (BIU): mangelnde Fluganbindungen und Hotelkapazitäten Leipzigs sowie die 2007 kaum gestiegenen Besucherzahlen (185.000 statt erwarteten 200.000). Leipzig ist verstimmt: „Was die GC heute ist, ist sie durch und mit Leipzig. Wir können die Entscheidung des BIU nicht nachvollziehen […]", so Oberbürgermeister Burkhard Jung. „Leipzig ist gut aufgestellt in Hinblick auf Service, Umfeld und Erreichbarkeit und wird […] weiter in die Infrastruktur investieren." Doch die Stadt sei „für eine GC oder die Rückkehr des BIU offen". ❑

Info: www.pcgames.de/aid,633538

UMFRAGE

Die Games Convention in Köln? Sind Sie einverstanden?

1. Ich besuche die Games Convention eh nicht..... 34%
2. Nein, ich will, dass sie in Leipzig bleibt!............ 33%
3. Ja, klar! Köln ist besser als Leipzig!....................... 32%
4. Games Conwas? Noch nie gehört 1%

[Quelle: pcgames.de, Teilnehmer: 949]

SPIELE UND TERMINE 05/08

In unserer Übersicht finden Sie die wichtigsten Spiele und Termine. Außerdem sagen wir Ihnen, was Sie auf pcgames.de finden – ob Bilder, Videos oder Vorschauen! (Änderungen vorbehalten)

Legende: ● vorhanden – bisher nicht vorhanden, aber geplant

				IM HEFT	INHALT AUF PCGAMES.DE		
SPIEL	GENRE	PUBLISHER	RELEASE	PREVIEW	BILDER	VIDEO	VORSCHAU
A Vampyre Story	Adventure	Crimson Cow	2. Quartal 2008	06/07	●	–	●
Age of Conan: Hyborian Adventures	Online-Rollenspiel	Eidos	23. Mai 2008	03/06, 02/08	●	●	●
Aion: The Tower of Eternity	Online-Rollenspiel	Flashpoint	2008	04/07	●	–	●
Alan Wake	Action-Adventure	Microsoft	Nicht bekannt	07/05, 08/05	●	●	●
Alone in the Dark	Action-Adventure	Atari	Mai 2008	11/06, 02/08	●	●	●
Armed Assault 2	Taktik-Shooter	Peter Games	Herbst 2008	04/08	–	–	–
Battlefield Heroes	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	3. Quartal 2008	03/08	●	–	–
Borderlands	Ego-Shooter	Take 2	4. Quartal 2008	03/08	●	–	●
Brothers in Arms: Hell's Highway	Ego-Shooter	Ubisoft	2. Quartal 2008	06/06, 10/06, 02/08	●	●	–
Codename: Panzers – Cold War	Strategiespiel	10tacle	2. Quartal 2008	12/07, 05/08	●	–	●
Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3	Strategiespiel	Electronic Arts	November 2008	04/08	●	●	●
Damnation	Ego-Shooter	Codemasters	4. Quartal 2008	05/08	●	–	–
Das Schwarze Auge 4: Drakensang	Rollenspiel	Dtp	2. Quartal 2008	08/07, 01/08, 05/08	●	●	●
Dead Space	Action-Adventure	Electronic Arts	4. Quartal 2008	03/08	●	–	–
Elveon	Action-Adventure	10tacle	2008	10/05, 06/07	●	●	●
Fable 2	Rollenspiel	Microsoft	4. Quartal 2008	-	●	–	–
Far Cry 2	Ego-Shooter	Ubisoft	3. Quartal 2008	10/07, 03/08	●	●	●
Ghostbusters: Das Videospiel	Action-Adventure	Vivendi	Herbst 2008	02/08	●	–	–
Goin' Downtown	Adventure	The Games Company	April 2008	-	●	–	–
Gothic 4: Genesis	Rollenspiel	Jowood	2008	-	–	●	–
Grand Theft Auto 4	Action-Adventure	Take 2	2008	-	●	●	–
Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	NC Soft	Nicht bekannt	05/07	●	–	●
Haze	Ego-Shooter	Ubisoft	2008	08/07	●	–	●
Just Cause 2	Action	Eidos	2008	-	●	–	–
King's Bounty: The Legend	Runden-Strategie	Flashpoint	2008	05/08	●	●	–
Left 4 Dead	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	2. Quartal 2008	12/07	●	–	●
Legendary	Action	Atari	3. Quartal 2008	05/08	●	●	–
Lego Indiana Jones	Action-Adventure	Activision	6. Juni 2008	–	●	●	–
Mafia 2	Action-Adventure	Take 2	2008	11/07	●	●	–
Mass Effect	Rollenspiel	Electronic Arts	8. Mai 2008	05/08	●	–	–
Mercenaries 2	Action-Adventure	Electronic Arts	2008	10/07, 02/08	●	●	●
Mirror's Edge	Action-Adventure	Electronic-Arts	2008	05/08	●	–	–
Mythos	Online-Rollenspiel	Online	2008	05/08	●	–	–
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	Taktik-Shooter	Codemasters	4. Quartal 2008	12/07	●	●	–
Race Driver: Grid	Rennspiel	Codemasters	2. Quartal 2008	05/08	●	–	–
Sacred 2	Action-Rollenspiel	Take 2	September 2008	01/07	●	●	●
Splinter Cell Conviction	Action-Adventure	Ubisoft	1. Quartal 2008	08/07	●	–	●
Spore	Strategiespiel	Electronic Arts	5. September 2008	08/07, 10/07, 04/08	●	–	●
S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky	Ego-Shooter	Deep Silver	1. Quartal 2008	04/08	●	–	–
Starcraft 2	Strategiespiel	Vivendi	2008	08/07, 07/07, 05/08	●	●	–
Tiberium	Ego-Shooter	Electronic Arts	2008	02/08	●	●	●
The Crossing	Ego-Shooter	Arkane Studios	Nicht bekannt	09/07	●	●	●
This is Vegas	Action-Adventure	Midway	4. Quartal 2008	04/08	●	–	–
Turning Point: Fall of Liberty	Ego-Shooter	Codemasters	März 2008	05/07	●	–	●
Turok	Ego-Shooter	Buena Vista	2. Quartal 2008	04/07, 02/08	●	–	–
War Leaders: Clash of Nations	Strategiespiel	The Games Company	27. März 2008	03/08	●	–	●
Warhammer Online: Age of Reckoning	Online-Rollenspiel	GOA	1. Quartal 2008	11/07, 09/07	●	●	●
World in Conflict Soviet Assault	Strategiespiel	Vivendi	Herbst 2008	05/08	–	–	–
World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Online-Rollenspiel	Vivendi	2008	10/07	●	–	●

GEWINNSPIEL

Zusammen mit Rondomedia verlosen wir dreimal das Adventure **Cleopatra – Schicksal einer Königin** in einer schicken Holzbox inklusive Kugelschreiber, Papyrus-Lesezeichen und Sarkophag. Um zu gewinnen, beantworten Sie folgende Frage:



3x
Cleopatra-Holzbox

Wer ist Cleopatra?

A | Eine ägyptische Königin

B | Exklusives Duschgel

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Um teilzunehmen, beantworten Sie die Gewinnspielfrage auf pcgames.de (Reiter „Umfrage", im linken Navigationsmenü). Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und der rondomedia Marketing. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Preise können nicht in bar ausbezahlt werden.
Teilnahmeschluss: **29. April 2008**

Das wird gespielt

Spielecharts verraten uns, welche Highlights gerade bei Ihnen angesagt sind! Wir versorgen Sie mit den besten Infos zu Ihren Lieblingsspielen.

Monat für Monat testen unsere Redakteure die neuesten Spiele oder schreiben Vorschauen. Doch kaum stehen die echten Highlights im Laden, verschwinden sie meist wieder von unserer Berichterstattungs-Agenda. Ein regelmäßiger Blick in die Charts zeigt, dass sich die absoluten Spiele-Hits als echte Dauerbrenner etablieren. Doch was lesen Sie in PC Games über Ihr Lieblingsspiel in den Monaten nach dem Release, über wichtige Updates und Tools?

In dieser neuen Rubrik „Das wird gespielt" werden wir unserem Motto „Wissen, was gespielt wird" gerecht. Ab sofort berichten wir jeden Monat über Charts-Dauerbrenner von **Age of Empires** bis **World of Warcraft**. Wir informieren Sie über die neuesten Inhalte und Patches, werten interessante Umfragen zu den Blockbustern aus oder befragen die Spieleentwickler.

Was denken Sie über unsere neue Rubrik? Welche Spiele fehlen Ihnen? Welche kommen zu kurz? Und: Wann immer Ihnen etwas zu Ihrem Lieblingsspiel auffällt, schreiben Sie's uns! Kurze Meldung an daswirdgespielt@pcgames.de genügt – wir freuen uns über Ihr Feedback. ❑

IN DIESER AUSGABE:

STICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER ++

TWO WORLDS: TAINTED BLOOD
ZUXXEZ Entertainment bietet ab Mitte März beziehungsweise April für die Xbox 360 zwei Download-Erweiterungen über Xbox Live an. Aber auch PC-Spieler dürfen sich mit dem Add-on **Tainted Blood** ab Ende März die Zeit bis zur Veröffentlichung von Teil 2, **The Temptation**, vertreiben. Die Erweiterung bringt für den Mehrspielermodus 35 Quests sowie vier neue Karten und mit Erscheinen öffnen in Tharnburg neue Händler und Arenen, in denen Sie Kampftechniken ausprobieren, ihre Pforten.
Info: http://www.2-worlds.com

S.T.A.L.K.E.R.
Im August 2008 erscheint endlich das Prequel zu **Shadow of Chernobyl**, wie Koch Media kürzlich bekannt gab. Derweil hat der Entwickler GSC guten Grund zum Feiern: Laut einer ukrainischen Website verkaufte sich das Hauptprogramm **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl** noch vor seinem einjährigen Geburtstag im März bisher deutlich mehr als 1,5 Millionen Mal. Auf die GUS-Staaten entfielen dabei rund 950.000 Exemplare, auf den Rest der Welt immerhin noch 700.000 Stück. Wir gratulieren!
Info: http://www.stalker-game.com

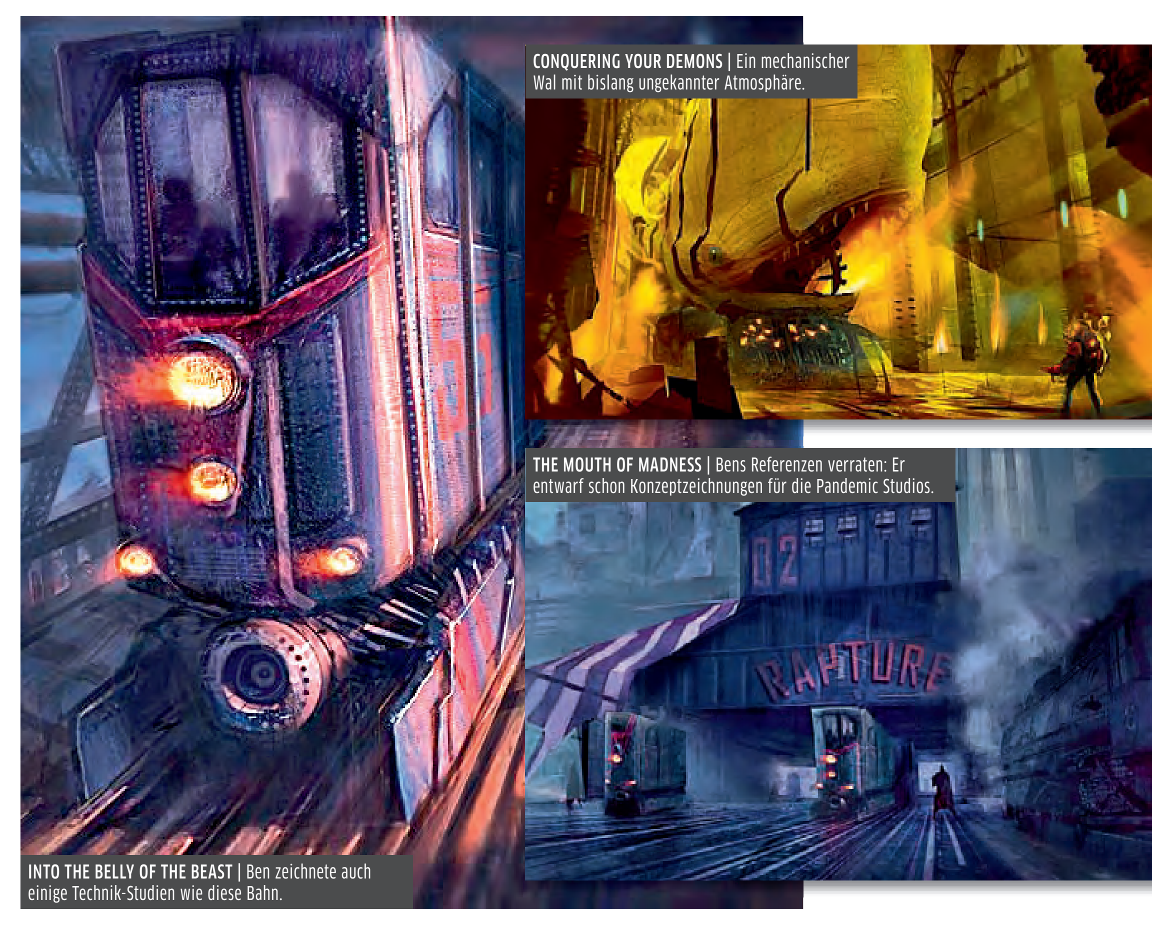


SCHOCK FÜR 2K GAMES

Bioshock

Die Bioshock-DVD ist noch warm, schon wird vom Nachfolger des mit 1,5 Millionen verkauften Exemplaren auf PC und Konsole (Quelle: Take 2) erfolgreichen Actionspiels geredet: Sommer 2009 soll es erscheinen und den Aufbau von Rapture behandeln. Steht so im Internet, Abteilung Gerüchte. Als Konzeptzeichnungen mit eindeutigem Stil und Bezeichnung auftauchten, gingen die Gerüchte in den Brodel-Status über. Bis sich Tags darauf der Zeichner meldete, Ben Mauro sein Name: Er sei nicht bei Irrational Games, er male bloß gern. Und gut. So gut, dass es wiederum hieß, Take 2 habe den Künstler kontaktiert, vielleicht mit einem Angebot. Wir fragten bei Ben nach – und zitieren: „War nur ein Community-Manager. Wollte mehr über die Bilder wissen. Mir ein T-Shirt, Artbook und so'n Kram schicken." ❑

Info: http://www.artofben.com



CONQUERING YOUR DEMONS | Ein mechanischer Wal mit bislang ungekannter Atmosphäre.

THE MOUTH OF MADNESS | Bens Referenzen verraten: Er entwarf schon Konzeptzeichnungen für die Pandemic Studios.

INTO THE BELLY OF THE BEAST | Ben zeichnete auch einige Technik-Studien wie diese Bahn.

MITERFINDER GESTORBEN

Dungeons & Dragons

Gary Gygax, Miterfinder des Pen&Paper-Rollenspiels **Dungeons & Dragons**, ist tot. Er verstarb am 4. März im Alter von 69 Jahren in Wisconsin. Schon seit mehreren Jahren hatte er mit schweren gesundheitlichen Problemen zu kämpfen. Auch die Welt der PC-Spiele profitierte von Gygax' Ideen, schließlich basieren etliche Rollenspiele, etwa **Baldur's Gate**, **Icewind Dale 2** oder **Neverwinter Nights**, auf dem D&D-Regelwerk. Gygax hinterlässt seine Frau und sechs Kinder. ❑

Info: www.dnd-gate.de



+++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTI

DIE SIMS 2

Nach wie vor tummeln sich die **Sims** oben in den Verkaufscharts. Seitens der Community gibt es pausenlos Nachschub an zusätzlichen Inhalten. Frische Outfits, Häuser und vieles mehr finden Sie zum Beispiel auf der unten angegebenen Website.

Info: http://www.simworld.de





BRUCE SHELLEY: SPIELEMARKT EIN WITZ

Age of Empires 3

Großartig, mein Lieblings-Echtzeitstrategie-Spiel samt **Age of Discovery** auf Rang 7 zu sehen. Beeindruckende Leistung für ein 2005 erschienenes Spiel, aber ein Hinweis auf den schwachen PC-Markt", so Bruce Shelley in seinem Blog zu den 2007 laut den Marktforschern der NPD Group in den USA meistverkauften PC-Spielen.

Denn: Gegenüber anderen Industriezweigen sei die Computerspielbranche laut Shelley „immer noch ein Pieps". Als Umsatz für Computer und Videospiele errechnete die NPD Group 9,5 Milliarden Dollar. „Selbst wenn wir die Zahl für den Rest der Welt verdoppeln oder verdreifachen und Online-Gebühren einrechnen, kommen wir nicht annähernd an den Öl-giganten Exxon-Mobil heran." Der machte vergangenes Jahr 116 Milliarden Umsatz und 12 Milliarden Gewinn. ❑

Info: www.ensemblestudios.com

TOP 10 DER PC-SPIELE IN DEN USA 2007

1. World of Warcraft: The Burning Crusade
   Vivendi – 2,25 Millionen
2. World of Warcraft
   Vivendi – 914.000
3. The Sims 2
   Electronic Arts – 534.000
4. The Sims 2 Seasons
   Electronic Arts – 433.000
5. Call of Duty 4: Modern Warfare
   Activision – 383.000
6. Command & Conquer 3 Tiberium Wars
   Electronic Arts – 350.000
7. Age of Empires 3
   Microsoft – 313.000
8. Sim City 4
   Electronic Arts – 294.000
9. MS Flight Simulator X
   Microsoft - 280.000
10. The Sims 2: Bon Voyage
   Electronic Arts – 272.000

jeweils verkaufte Einheiten

DATENBANKHELDEN

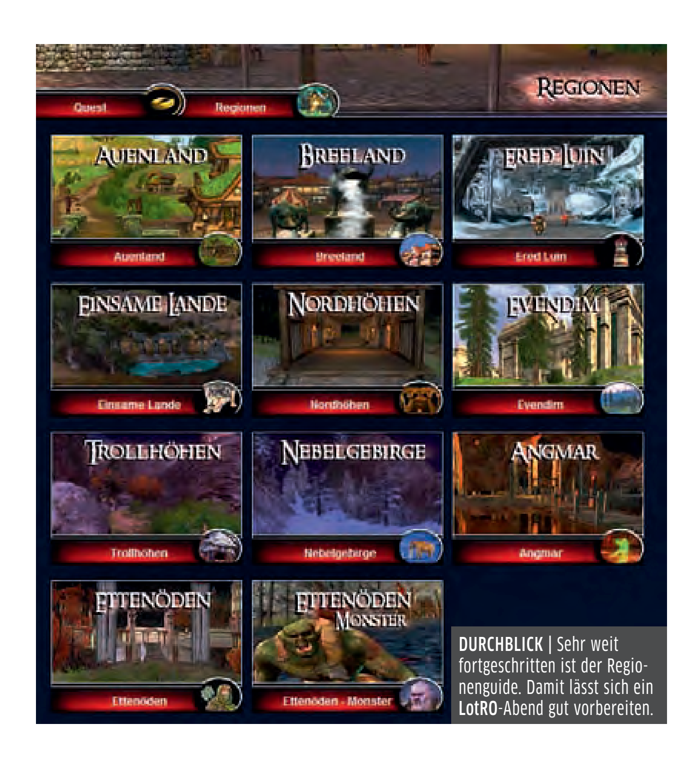
Der Herr der Ringe Online

Neulich in Angmar war es mal wieder so weit. Nach einer Ewigkeit endlich passable Gefährten für gemeinsame Abenteuer gefunden, motiviert losgezogen, dann jedoch einfach nicht das Questziel gefunden. Noch schlimmer: wenn man abgeschlossene Missionen abgeben möchte, aber der Auftraggeber sich anscheinend in Luft aufgelöst hat.

Helfer in der Not existieren in Form von datenbankbasierten Webseiten, auf denen sich alles unter dem Motto „Spieler helfen Spielern" abspielt. Einer der derzeit schönsten deutschsprachigen Vertreter für **Der Herr der Ringe Online** ist www.lordofquest.de. Die Seite befindet sich zwar noch im Aufbau, aber deren vier Betreiber haben schon eine große Questdatenbank (zu Redaktionsschluss 1.009 Quests) installiert, die übersichtlich und pfiffig gegliedert ist.

Sehr schön gemacht sind die vielen Detailangaben zu jeder Mission. So lassen sich alle Belohnungen mit deren Statuswerten abrufen. Questgeber und -ziel sind auf Karten markiert. Jede Quest ist zusätzlich mit einer Einschätzung des Schwierigkeitsgrades versehen, wenn bestimmte Klassen, zum Beispiel Barde oder Wächter, nicht in der Gruppe vorhanden sind. ❑

Info: www.lordofquest.de



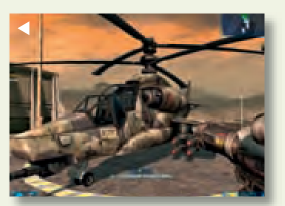
DURCHBLICK | Sehr weit fortgeschritten ist der Regionenguide. Damit lässt sich ein **LotRO**-Abend gut vorbereiten.

NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER

FRONTLINES: FUEL OF WAR

Laut Aussage von Spieleentwickler Joe Halper (Kaos Studios) arbeitet das **Frontlines**-Team fieberhaft an einem weiteren Patch, um das Spiel so schnell wie möglich von lästigen Bugs zu befreien.

Info: http://community.kaosstudios.com



DAWN OF WAR

Die Seite Videogaming247 hat ein Gerücht in die Welt gesetzt, demzufolge Relic Entertainment bereits am zweiten Teil des Warhammer-Strategiespiels arbeitet. Eine Bestätigung oder Details stehen aber noch aus.

Info: http://www.relic.com

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

Wenn Sie auf der Suche nach frischen Mehrspielerkarten für Activisions Shooter sind, besuchen Sie doch mal die angegebene Website (Registrierung für Downloads erforderlich).

Info: http://cod.esgnserver2.de

DIE SIMS 3

Am 19. März enthüllte Electronic Arts offiziell den dritten Teil der **Sims**-Reihe. Doch schon davor sickerten erste Informationen durch. So beeinflusst nun die Charakterstärke, berechnet durch fünf aus einer Fülle von Eigenschaften, wie sich Ihr Sim verhält.

PATCH 1.2 UND KINOFILM

Crysis

Cevat Yerli, Chef des Frankfurter Entwicklers Crytek, plant einen **Crysis**-Film, der über den umstrittenen Filmemacher Uwe Boll in die Kinos gelangen soll. Ob das Rückschlüsse auf die Qualität zulässt, ist fraglich, denn die Gespräche bezüglich Filmstudio und Regisseur dauern noch an.

Patch 1.2 ist seit Anfang März verfügbar. Das Update führt endgültig Cryteks eigenes Anti-Cheat-Programm ein. Neben vielen behobenen Fehlern ändert es die Waffenbalance sowie KI und bringt Features für mehr Komfort und Rückmeldung. Modifikationen werden nun direkt unterstützt, die offiziellen Modifikationsprogramme enthalten sogar den Quellcode des Hauptspiels. ❑

Info: www.nanosuit.com


PFADFINDER | Wo ist mein Auto? Ein Wegweiser führt Sie nun zu gekauften Vehikeln.

NEAR-DEATH-EFFEKT | Ein roter Schleier warnt schwer angeschlagene Spieler.

KOSMETIK | Viele Kleinigkeiten wurden behoben, wie die teilweise fehlenden Leuchtspuren der Flakgeschütze.

ARENATURNIER 2008

World of Warcraft

PvP-Fans, aufgepasst! Das Arenaturnier 2008 startet auf eigenen Servern, auf denen sich teilnehmende Spieler Charaktere erstellen und mit hochwertiger Arena-Ausrüstung versorgen. Somit entfällt einer der größten Nachteile bisheriger Kämpfe: die Ungleichheit der Ausrüstung. Für das Turnier ist eine Startgebühr von 15 Euro fällig. Als Hauptpreis winken gar 75.000 Euro. Die ersten Qualifikationsrunden sollen im April beginnen. ❑

Info: www.wow-europe.com



AUF DIE MÜTZE | Schon jetzt können sich Spieler auf einem Testserver das Arenaturnier anschauen.

++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTI

Schlauer sind die Kerlchen auch geworden. Besonders gewiefte Exemplare bezirzen den Chef beim Essen für eine Beförderung und es gelten nun viele allgemeingültige Regeln. Dreist, dass sich der Besuch bislang ungeniert am Kühlschrank bediente – das passiert nun nicht mehr.

Info: http://www.simtimes.de





NEUER PATCH IM ANMARSCH

Hellgate: London

Trotz mäßiger Kritiken hat sich das Action-Rollenspiel prima verkauft, daher gibt's regelmäßige Verbesserungen für **Hellgate: London**. Das nächste Content-Update heißt **The Abyss Chronicles** und bringt einen brandneuen Dungeon, der als „endlos" beschrieben wird – was immer das heißen mag. Auch werden neben Gruppen-PvP endlich PvP-Ranglisten eingeführt. Das lang ersehnte Versandhaus sowie eine geteilte Truhe sind ebenfalls geplant, außerdem soll man flexibel zwischen Instanzen wechseln dürfen. Neben zwei neuen Sehenswürdigkeiten – Big Ben und Parliament Square – wird es auch fünf neue Bossgegner, drei neue Monstertypen und reichlich neue Ausrüstung sowie Fähigkeiten für alle Klassen geben. ❑

Info: www.hellgatelondon.com



DURCHGESTYLT | **Hellgate** mangelte es anfangs an Abwechslung – der Patch bessert mit neuen Monstern nach.

DETAILS ZUR ENHANCED EDITION

The Witcher

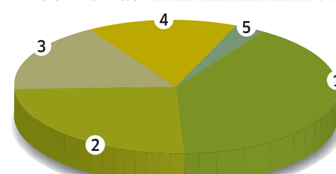
Schon im Mai erscheint die Enhanced Edition des Rollenspiels. Neben zwei mitgelieferten, brandneuen Mini-Abenteuern verbessert sie vor allem das Hauptspiel: 50 neue Designs für NPCs und 100 Animationen bei Dialogen sollen mehr Abwechslung bieten. Ladezeiten werden drastisch reduziert, das Inventar sowie die Kampfsteuerung komplett überarbeitet. Die umstrittene deutsche Version wird neu übersetzt und teilweise sogar neu eingesprochen. Alle Verbesserungen stehen im Mai auch als Gratis-Download für Käufer der ersten Edition bereit. ❑

Info: www.thewitcher.com

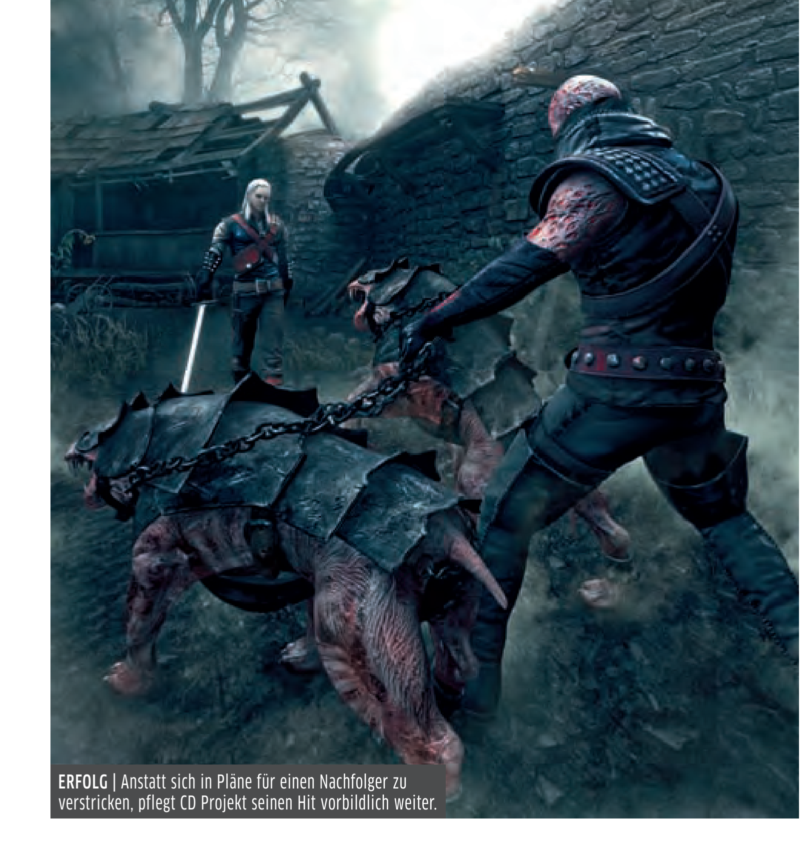
UMFRAGE

Ist The Witcher das bessere Gothic?

1. Weder noch – beide Spiele haben etwas für sich. **40%**
2. Ja, **Gothic** kann mir gestohlen bleiben .. **25%**
3. Ja, auch wenn ich **Gothic** weiterhin treu bleibe. **17%**
4. Nein – **Gothic** (zumindest Teil 1 und 2) bleiben unerreicht. **15%**
5. Nein – **The Witcher** ist nicht mehr als ein Abklatsch. **3%**



[Quelle: pcgames.de]



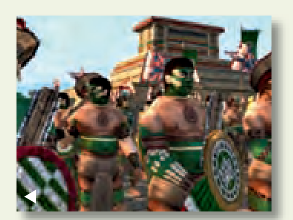
ERFOLG | Anstatt sich in Pläne für einen Nachfolger zu verstricken, pflegt CD Projekt seinen Hit vorbildlich weiter.

STICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER ++

MEDIEVAL 2: TOTAL WAR – KINGDOMS

Wie die Entwickler im Forum bekannt gaben, steht die Veröffentlichung eines neuen Patches unmittelbar bevor. Eine Version ging bereits Ende Februar für finale Tests an Sega.

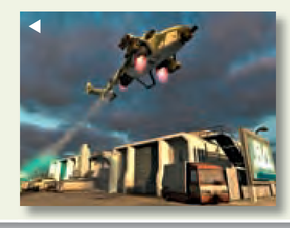
Info: http://www.totalwar.com



BF 2142 DELUXE

Seit Mitte Februar bietet Electronic Arts die Deluxe-Edition des Mehrspieler-Shooters an. Zum Hauptprogramm **Battlefield 2142** kommen das Booster Pack **Northern Strike** sowie die neue Karte Highway Tampa (Bild) hinzu.

Info: http://www.electronic-arts.de



FIFA 08

Immer auf dem aktuellsten Stand: EA Sports hat das Winter-Roster-Update für **FIFA 08** veröffentlicht. Der Patch erweitert die Datenbank der Fußballsimulation um alle Transferdaten bis einschließlich 31. Januar 2008.

Info: http://www.fifa08.ea.com

ERSTES E-SPORT-TURNIER

FIFA 08

Auf der Cebit in Hannover fand im Rahmen des WCG 2008 Samsung Euro Championship das erste E-Sport-Turnier in **FIFA 08** statt. Das Ergebnis fiel für Deutschland enttäuschend aus: Unser amtierender Weltmeister Daniel „hero" Schellhase unterlag seinem österreichischen Gegner Mario „SK|Mario" Viska im Spiel um Platz 3. Die Plätze 1 und 2 teilten sich der Portugiese Pedro „LastNight" Caiado und der Ukrainer Oleg „Dignitas.Walkman" Khmara. ❑

Info: ec.wcg-europe.com



STRAHLENDE SIEGER | V. l.: Mario „SK|Mario" Viska, Pedro „LastNight" Caiado und Oleg „Dignitas.Walkman" Khmara.

ZEIGEN SIE IHR KÖNNEN

NfS Pro Street

Seit dem 15. Februar läuft der Wilkinson Cup. Der gleichnamige Rasierklingenhersteller sucht in diesem Wettbewerb nach dem besten **Need for Speed Pro Street**-Fahrer, als Belohnung winken wertvolle Preise. Der erste Durchgang endet Mitte April, kurz darauf startet die zweite Runde, das Finale findet am 28. und 29. Juni statt. Antreten darf jeder, der sich registriert. Wer sich dem nervenaufreibenden Rennen um die Punkte nicht stellen möchte, darf gleichzeitig an einem Kreativwettbewerb mitmachen. Verschiedene Aufgaben verlangen dabei einiges an Kunstfertigkeit von Ihnen. ❑

Info: www.wilkinson-cup.de

WARTOWER + BUFFED

Guild Wars

Buffed.de und die größte deutschsprachige **Guild Wars**-Community, wartower.de, arbeiten ab sofort zusammen. Buffed.de zollt damit nach Unterportalen zu **World of Warcraft**, **Warhammer Online** und **Der Herr der Ringe Online** auch der international erfolgreichen **Guild Wars**-Spielserie (bislang 5 Millionen verkaufte Exemplare) mit einer eigenen Sektion Tribut. Banner, Links und Navigationselemente verknüpfen die bestehenden Communitys von buffed und Wartower miteinander. ❑

Info: www.wartower.de



UMZUG | Das buffed/wartower-Angebot erreichen Sie jetzt direkt unter gw.buffed.de sowie www.wartower.de.

+++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTI

FUSSBALL MANAGER 08

Datenbank-Update Nummer 2: Auch den **Fußball Manager 08** hält Electronic Arts aktuell und integriert die Winter- und künftigen Sommertransfers der lizenzierten Ligen in die Datenbank. Zuvor ist aber die Installation des Patches 2 nötig.

Info: http://www.fm08.de

PORTAL, TEAM FORTRESS 2

Electronic Arts bringt die Titel der **Orange Box** ab 10. April auch als Einzelversionen in den Handel: **Team Fortress 2** gibt's für 30 Euro, **Portal** für 20 Euro und den **Half-Life 2: Episoden Pack** (**HL 2** + **Episode 1** + 2) für 30 Euro.

Info: http://www.fm08.de

VERSÖHNUNG, ADD-ON IN SICHT?

Gothic 3

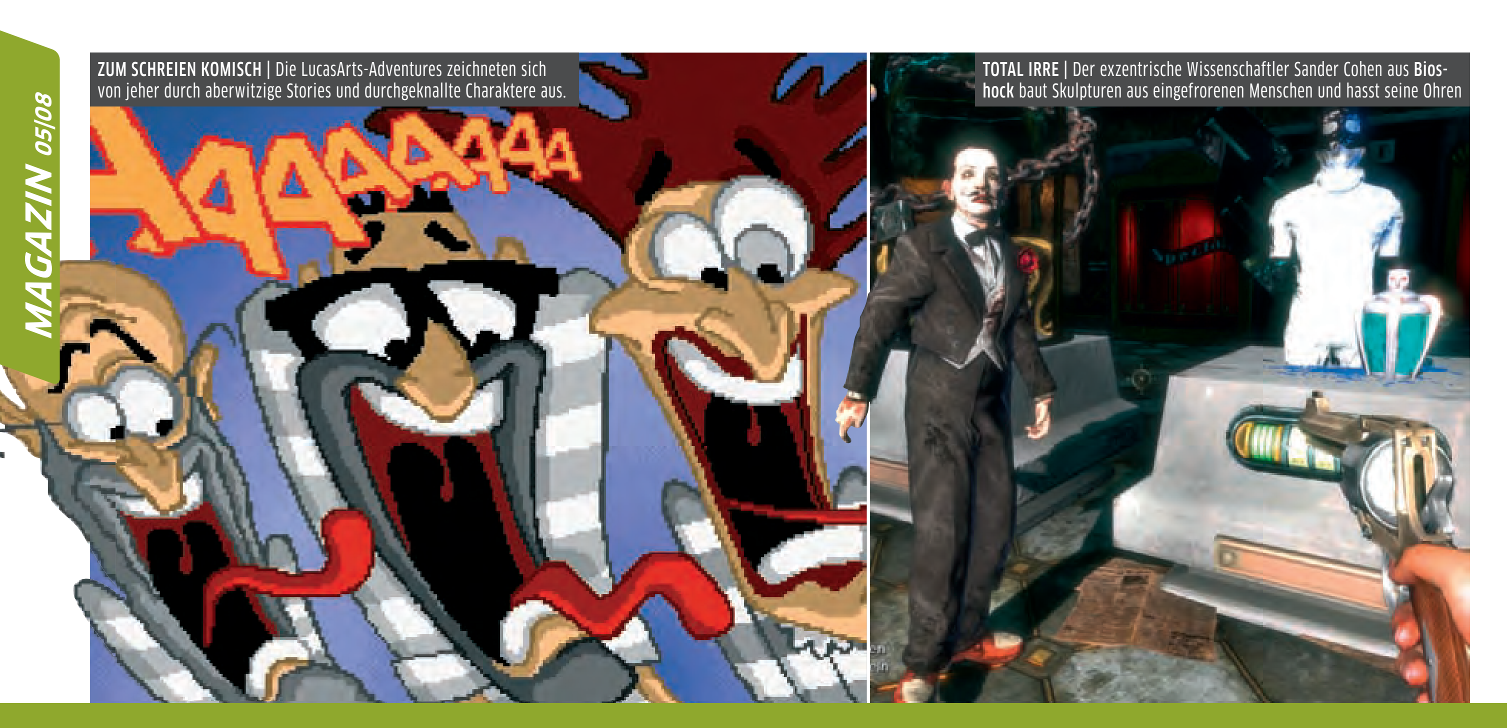
Ein Mitglied des offiziellen Jowood-Forums behauptete, es habe eine Powerpoint-Präsentation der kommenden Jowood-Titel gesehen, gedacht für Händler. Darin sei die Rede von einem Add-on für **Gothic 3**, geplant für das dritte Quartal 2008. Weitere Informationen fehlen bisher allerdings. Über eine Erweiterung für den Titel wird schon lange spekuliert, schließlich verkaufte sich dieser gut und für Teil 2 erschien ebenfalls ein Add-on. Zudem hat Jowood mit Spellbound Entertainment schon lange neue Entwickler für **Gothic 4: Genesis** gefunden.

Erst Tags zuvor gaben der österreichische Publisher Jowood und Piranha Bytes – die ursprünglichen **Gothic**-Entwickler – überraschend bekannt, sie hätten die Differenzen der letzten Monate beigelegt. ❑

Info: www.gothic3.de



HOFFNUNGSSCHIMMER | Kommt bald ein Add-on? Warum die Versöhnung? Programmiert es Piranha Bytes vielleicht selbst?



ZUM SCHREIEN KOMISCH | Die LucasArts-Adventures zeichneten sich von jeher durch aberwitzige Stories und durchgeknallte Charaktere aus.

TOTAL IRRE | Der exzentrische Wissenschaftler Sander Cohen aus **Bioshock** baut Skulpturen aus eingefrorenen Menschen und hasst seine Ohren

Spiel und Erzählung haben gemeinsame Wurzeln: In beiden geht es darum, so zu tun, als ob ...

Die ganze Welt dreht sich um mich!

Von: Alexander Praxl

Filme und Romane erzählen Geschichten. PC-Spiele gehen einen Schritt weiter: Sie machen uns zur Hauptfigur der Story.

Wissen Sie, was es mit der Prophezeiung über den Nerevarine in **Morrowind** auf sich hat? Bestimmt kennen Sie Kane, das charismatische Sektenoberhaupt der Bruderschaft von Nod im **Command & Conquer**-Universum. Computerspiele erzählen Geschichten, die uns meist gut in Erinnerung bleiben.

Spätestens seit die Videospiele in den 1980ern den Brutkästen der Arcade-Automaten entstiegen sind, erzählen sie Geschichten. Nicht umsonst waren Adventures die ersten Blockbuster auf den frühen Heimcomputern: Der Spieler konnte ein groß angelegtes, zusammenhängendes Abenteuer erleben, da er die Möglichkeit hatte, das Spiel zwischendurch abzuspeichern und später von dieser Stelle aus weiterzuspielen. Jetzt ging es nicht mehr darum, mit einer Münze möglichst viele Punkte zu erreichen, ehe man mit „Insert Coin" dazu aufgefordert wurde, von vorn zu beginnen.

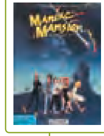
Auf eine stark vereinfachte Art haben schon wenige Arcade-Games rudimentäre Geschichten erzählt. Der Klassiker **Space Invaders** von 1978 zum Beispiel, wo die Programmierer die Standardsituation der Alien-Invasion aus dem Science-Fiction-Film übernahmen, um Spielmechanik und Gameplay in einen sinnvollen Kontext zu stellen. Da wundert man sich schon, dass ausgerechnet die Game Studies in diesem Punkt anfangs vehement zerstritten waren.

Game Studies? Ungefähr seit Ende des vergangenen Jahrtausends haben sich an verschiedenen Universitäten kluge Köpfe der Aufgabe verschrieben, Computerspiele genau zu untersuchen. Zunächst in den USA und Skandinavien, schließlich auch im deutschsprachigen Raum. Schnell hatten sich unter den Forschern zwei Fronten gebildet, die sich trefflich darüber stritten, welchen Einfluss die Erzählung auf das Spiel hat. „Überhaupt keinen!", wetterten die einen. „Einen ganz entscheidenden!", hielten die anderen dagegen.

Mittlerweile haben sich die Wogen im Disput zwischen Ludologen und Narrativisten (siehe Kasten

AND THE OSCAR GOES ...

In unserer Zeittafel finden Sie Meilensteine der PC-Spiele, in denen Sie wunderbare Figuren und Welten erleben.



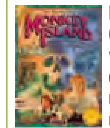
MANIAC MANSION
Drei Teenager machen sich auf, um ihre Freundin Sandy aus dem Haus des verrückten Wissenschaftlers Dr. Fred zu befreien.

1987



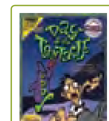
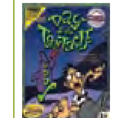
POOL OF RADIANCE
Erste Adaption des Pen-and-Paper-Rollenspielsystems AD&D. Mit einer sechsköpfigen Party eilt man der Stadt Phlan in den Forgotten Realms zu Hilfe.

1988



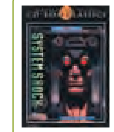
MONKEY ISLAND
Guybrush Threepwood will Pirat werden. Also begibt er sich auf eine aberwitzige Schatzsuche und muss sich am Ende dem untoten Kapitän LeChuck stellen.

1990

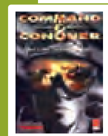



DAY OF THE TENTACLE
Die mutierten Tentakel aus Maniac Mansion sind zurück. Diesmal schickt Designer Ron Gilbert den Spieler auf eine absurde Zeitreise.

1993



SYSTEM SHOCK
Auf einer Raumstation muss sich der Spieler gegen eine offenbar verrückt gewordene künstliche Intelligenz zur Wehr setzen.



COMMAND & CONQUER
Die internationale Armee GDI und die Bruderschaft von Nod führen Krieg um das außerirdische Material Tiberium. Auftritt Kane!

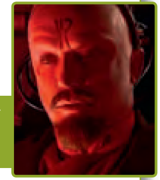
1995


TOTE MÄNNER | Ex-Söldner Kane und Psychopath Lynch (rechts) sind alles andere als ein Dream-Team. Zusammenarbeiten müssen sie trotzdem.

UND … ACTION! FILM- UND TV-STARS AUF DEM MONITOR

Ein berühmtes Gesicht oder eine bekannte Stimme kann Computerspielen das gewisse Etwas verleihen.


JAMES EARL JONES | Im Kult-Film **Krieg der Sterne** (1977) lieh er Darth Vader seine Stimme. In **C&C: Operation Tiberium Sun** (1999) trat er als GDI-General Solomon auf.


UDO KIER | Udo Kier ist ein Phänomen: In unzähligen Filmen taucht er auf, spielt meist schräge Figuren – wie Yuri aus **Alarmstufe Rot 2** (2000).


TRICIA HELFER | Die verführerische Zylonen-Femme Fatal aus **Battlestar Galactica** (seit 2004) verkörpert in **Tiberium Wars** (2007) die Nod-Gegenspielerin von Kane.


SAMUEL L. JACKSON | Er kann ja so schön böse sein. In **GTA: San Andreas** (2005) spricht der Star aus **Pulp Fiction** (1994) den korrupten Cop Frank Tenpenny.

MARK HAMILL | Vom Luke Skywalker aus der **Star Wars-Saga** (1977-1983) mutierte er zum PC-Spiele-Darsteller – als Col. Blair in **Wing Commander 3, 4, 5** (1994-1997).

Wie wir mit einer virtuellen Welt interagieren, bestimmt die Spielmechanik. Was wir dort erleben, bestimmt die Narration.

auf Seite 31) weitgehend geglättet; die Wissenschaftler sind sich heute nahezu einig darüber, dass erstens nicht jedes Spiel eine Geschichte erzählt, zweitens Spiele ihre Geschichten anders erzählen als herkömmliche Medien (wie Film oder Literatur) und drittens jedes narrative Spiel eigene Mechanismen nutzt, um Story-Elemente zu transportieren.

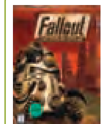
Erzählung ist nicht gleich Erzählung und Spiel ist nicht gleich Spiel. Niemand bestreitet, dass ein abstraktes Puzzlespiel wie Tetris gänzlich ohne Story auskommt. Oder dass man an einer Partie Pro Evolution Soccer eine Menge Spaß haben kann, obwohl man keine Geschichte erzählt bekommt. Und der große Erfolg von Counter-Strike (dt.) beweist, dass Spieler es in Kauf nehmen, sich jahrelang auf das gleiche Szenario einzulassen.

Ebenso gibt es jedoch eine Vielzahl von Computerspielen, deren Reiz gerade darin besteht, Teil einer großen Erzählung zu sein – sogar ein ganz wesentlicher. Sie machen uns zur Hauptfigur einer mitunter epischen Story. Wir selbst sind der Protagonist, um den sich alles in der virtuellen Welt dreht. Wir treffen moralische Entscheidungen, meistern außergewöhnliche Situationen – und wenn eine interaktive Erzählung ihre Sache besonders gut macht, werden wir sogar auf einer emotionalen Ebene angesprochen. Dann erzeugen Spiele Gefühle wie Wut oder Freude – wir sind vielleicht stolz auf das, was wir erreicht haben, empfinden Furcht oder Trauer.

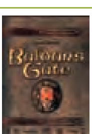
Nun kommt es für gewöhnlich eher selten vor, dass man vor dem Computer sitzt und weint – außer vielleicht, weil man gerade wieder einen neuen Bug entdeckt hat und feststellen muss, dass alle angelegten Spielstände unbrauchbar geworden sind. Aber Spiele bringen uns zum Lachen, wie die LucasArts-Adventures – von Maniac Mansion bis Sam & Max – immer wieder unter Beweis stellen. Sie jagen uns Angst ein, während wir vorsichtig durch die nebelverhangenen Straßen und engen Korridore eines Silent Hill schleichen, oder machen uns wütend ob des Größenwahns, der uns in der zugrunde gegangenen Unterwasserstadt Rapture aus Bioshock überall begegnet. Dass wir derartig auf Spiele reagieren, verdanken wir einzig und allein der Narration.

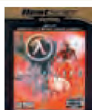
Transportiert wird die Erzählung in den Spielen über unterschiedliche Mechanismen. Am offensichtlichsten über Zwischensequenzen, die zwei entscheidende Vorteile haben: Zum einen ermöglichen sie den Entwicklern, auf eine hundertjährige Tradition filmischer Stilmittel zurückzugreifen, zum anderen verliert der Spieler während einer Cut-Scene die Möglichkeit zur Interaktion – was den Autoren erlaubt, ganz gezielt bestimmte, für die Handlung relevante Ereignisse einzubauen.

Fast jedes Spiel beginnt mit einer solchen Sequenz. Mafia zum Beispiel, in dem die Entwickler mit dem Intro eindrucksvoll das Szenario etablieren und sofort Erinnerungen an diverse Gangsterfilme wecken. Oder The Witcher, das ebenfalls ganz am Anfang in einer grandiosen Cut-Scene die Hauptfigur vorstellt – die dargestellte Auseinandersetzung zwischen Geralt und der Striga zählt mit ihrer exzellenten Lichtdramaturgie, den dynamischem Kamerafahrten und der filmreifen Montage zum Besten, was das Genre zu bieten hat. Ganz zu schweigen von der Command & Conquer-Serie, deren Filmsequenzen geradezu legendär geworden sind – nicht zuletzt, weil

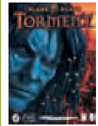

FALLOUT
Nordamerika nach der nuklearen Katastrophe. Sie verlassen notgedrungen den unterirdischen Bunker, in dem Sie aufgewachsen sind, und wagen sich an die zerstörte Oberfläche.

1997

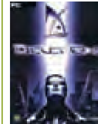

BALDUR`S GATE
Als Sohn von Bhaal, dem AD&D-Gott des Mordens, versucht der Spieler, das Unheil verheißende Geheimnis um seine Identität zu lüften.

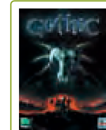

HALF-LIFE (DT.)
In der Black Mesa-Forschungseinrichtung ist ein Experiment gehörig schiefgelaufen. Gordon Freeman stellt sich den Eindringlingen aus einer fremden Dimension.

1998

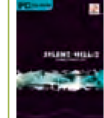

PLANESCAPE: TORMENT
Sie wachen in einer Leichenhalle auf, ihr Körper ist vernarbt und tätowiert, erinnern können Sie sich an nichts. Aber dieser sprechende Totenschädel scheint Ihnen helfen zu wollen …

1998


DEUS EX
Als Regierungsagent JC Denton decken Sie in einem düsteren Cyberpunk-Szenario eine weltweite Verschwörung auf. Begeisterte durch spielerische Freiheit und offenes Game Design.


GOTHIC
Eine Sträflingskolonie, umgeben von einer undurchdringlichen magischen Barriere. Der namenlose Held avanciert zur Erlöserfigur für die rudimentäre Zivilisation der Gefangenen.

2001


SILENT HILL 2
James Sunderland kehrt nach Silent Hill zurück, nachdem er einen mysteriösen Brief von seiner vor drei Jahren verstorbenen Ehefrau Mary erhalten hat.

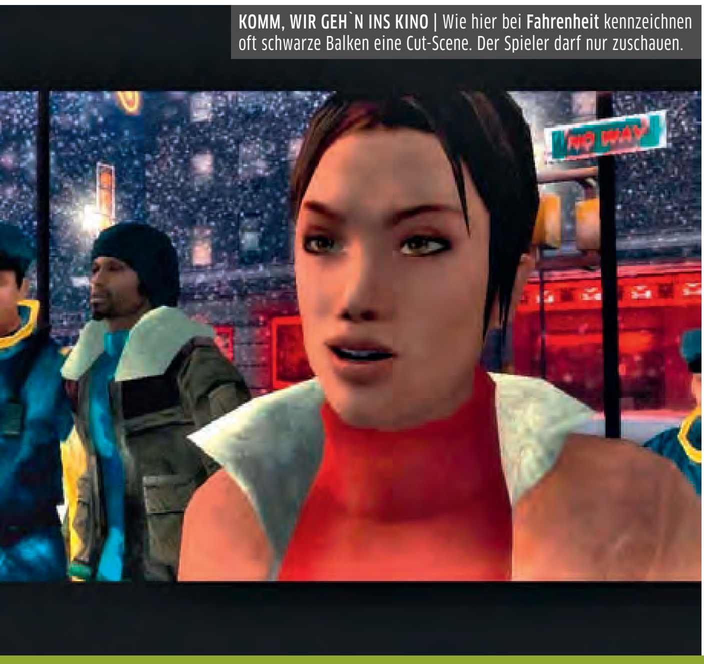

MAFIA
Die fiktive amerikanische Stadt Lost Heaven zur Zeit der Prohibition. Als harmloser Taxifahrer Tommy Angelo gerät man unfreiwillig in die Machenschaften der Cosa Nostra.

2002

CRUISIN` | Abseits der Story-Missionen geht die Erzählung in **GTA: San Andreas** weiter: vielen Orten im Spiel sind eigene Themen zugeordnet.



KOMM, WIR GEH`N INS KINO | Wie hier bei **Fahrenheit** kennzeichnen oft schwarze Balken eine Cut-Scene. Der Spieler darf nur zuschauen.



Cut-Scenes, Dialoge oder Spielumgebung: Um zu erzählen, greifen Games auf verschiedene Mechanismen zurück

Westwood es von Anfang an verstand, die trashigen Produktionen mit einer Prise Starkult zu würzen (siehe Kasten Seite 29).

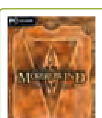
Immer häufiger setzen Game-Designer kurze Sequenzen in Spielgrafik als geskriptete Ereignisse ein, die nahezu übergangslos den Handlungsverlauf in eine bestimmte Richtung lenken. Meist schieben sich schwarze Balken als Symbol für das Kino ins Bild und der Spieler verliert für einen Moment die Kontrolle, wird zum Zuschauer. Das Echtzeit-Strategiespiel World in Conflict zum Beispiel bleibt dadurch spannend und auch der Shooter Kane & Lynch: Dead Men unterbricht die interaktive Action immer wieder, um die bitterböse Story zu entwickeln.

Ein offenes Game-Design, das dem Spieler wie in The Elder Scrolls 3: Morrowind oder GTA: San Andreas alle erdenklichen Freiheiten lässt, stößt hier auf Probleme: Jede Dramaturgie ist darauf angewiesen, dass bestimmte Ereignisse zu bestimmten Zeiten eintreten. In einem nichtlinearen Spielerlebnis lässt sich jedoch nie mit Gewissheit sagen, wann der Spieler die nächste Station im Handlungsverlauf erreicht oder was er bis dahin bereits erlebt hat. So mag es in San Andreas etwa zu der absurden Situation kommen, dass C.J. im Gimp Suit oder in Unterhosen zum Casino-Überfall antanzt – und so eine durchaus ernsthafte Cut-Scene der Lächerlichkeit preisgibt.

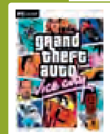
Bleiben wir noch ein wenig beim „Rockstar" unter den Games. GTA: San Andreas zeigt eindrucksvoll, dass Computerspiele vor allem virtuelle Welten entwerfen. Und dementsprechend erzählen sie mehr als jedes andere Medium über den Raum, der präsentiert wird. Selbst abseits der bissigen Dialoge und prägnanten Charaktere begegnet der Spieler in San Andreas ganz entscheidenden Story-Elementen, während er die Welt auf eigene Faust erforscht. Man rast durch die Straßen von Los Santos, biegt in eine breite Straße ein und sieht schon von Weitem den Waffenladen, der den bezeichnenden Namen AmmuNation trägt und vor rot-weiß-blauem Stars-and-Stripes-Patriotismus nur so strotzt. Mit solchen und ähnlichen Details verdichtet Rockstar die Erzählung und schafft es, der amerikanischen Gesellschaft einen satirisch verzerrten Spiegel vorzuhalten.

Auch die größenwahnsinnige Architektur eines Bioshock, die zum Markenzeichen gewordenen rostigen Gitter aus Silent Hill, die exotischen Pilzbauten der Telvanni-Magier aus The Elder Scrolls 3: Morrowind oder die Lautsprecherdurchsagen in Half-Life 2 („Passivität ist Konspiration") sind nicht nur willkürliche Gestaltungsmittel, sondern wichtige Story-Elemente. Im Fall der diversen Star Wars-Spiele tragen die virtuellen Welten der Game-Designer sogar dazu bei, das 1977 von George Lucas etablierte Universum auszubauen, zu erweitern und zu vertiefen. Genau wie Romane, Comics, Film- und Serien-Spin-offs.

Brauchen Spiele also unbedingt eine Story? Wirft man einen Blick auf die Spielecharts, lautet die Antwort: Nicht unbedingt – eine gute Geschichte ist kein Garant für hohe Absatzzahlen. Zwar geben sich Call of Duty 4 und Crysis, die aktuellen Spitzenreiter, viel Mühe, spannend zu erzählen – aber in erster Linie sind sie technisch und spielerisch hervorragende Shooter. In World of Warcraft steckt sicherlich eine Menge Potenzial für gute Geschichten, weil es eine riesige, detaillierte Welt bietet – aber die Handlung darin machen die Spieler selbst. Mit den Sims verhält es

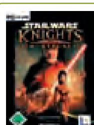


THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND
Mehr Text geht nicht: In Gesprächen mit NPCs und in dutzenden virtuellen Büchern lernen Sie Geschichte und Geschichten Morrowinds kennen.

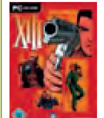


GTA: VICE CITY
Neonfarben geht es zu in Rockstars Homage an die Popkultur der 80er-Jahre. Abgefahrene Figuren, ein klasse Soundtrack und launige Filmzitate begründeten den Kultstatus.

2002

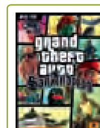


STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC
„Die Macht ist stark in dir, junger Padawan." Stark genug, um die Galaxie vor der Bedrohung durch die Sith zu retten – oder sie zusammen mit den dunklen Jedi zu unterjochen.

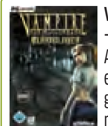


XIII
Der Ego-Shooter kam als astreiner Politthriller daher, mit einem nervenaufreibenden Cliffhanger am Ende. Dumm nur, dass die Fortsetzung nie erschien.

2003



GTA: SAN ANDREAS
Der fiktive US-Bundesstaat San Andreas ist der größte virtuelle Spielplatz aller Zeiten. Protagonist C.J. kehrt nach Jahren zurück ins Ghetto – und wird von seiner Vergangenheit eingeholt.



VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODLINES
Als junger Vampir werden Sie in die ewige Nacht eines alternativen L.A. geworfen und sogleich in die Intrigen machthungriger Blutsauger verstrickt.

2004



FAHRENHEIT
Laut Regisseur (!) David Cage der Beweis, „dass man sowohl eine Story erzählen als auch einen Spielinhalt anbieten kann, ohne deswegen die narrativen oder die interaktiven Elemente opfern zu müssen."

2005

KRIEG DER PROFESSOREN

Seit ein paar Jahren kann man Spiele studieren. Lange war unklar, wie.

Es ist schon ein wenig bizarr: Kaum hatte man an den Universitäten angefangen, sich mit Computerspielen auseinanderzusetzen, gab es einen heftigen Disput darüber, wie. Die einen wollten in erster Linie Gameplay und Spielmechanik analysieren und hatten sofort einen Namen für die neue Wissenschaft parat: Ludologie – die Lehre (gr.: logos) vom Spiel (lat.: ludus). Andere sahen Spiele vornehmlich als interaktive Erzählungen an, weshalb sie Narrativisten (von lat. narrare: erzählen) genannt wurden.

DAS SAGT DIE PC-GAMES-COMMUNITY

Wir haben Sie auf pcgames.de nach Ihrer Meinung zur Relevanz von Story in Spielen und zu Ihren Favoriten befragt. Die Ergebnisse:

Welches Spiel erzählt Ihrer Meinung nach am besten?

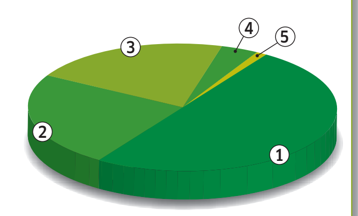
Spiel	Anteil
Gothic-Serie	13%
Mafia	8%
The Witcher	8%
Max Payne 2	6%
Knights of the old Republic-Serie	5%
Half-Life-Serie	4%

Auf welche erzählerischen Elemente legen Sie besonders großen Wert?

Element	Anteil
Eine stimmige, atmosphärische Welt	91%
Das Szenario muss stimmen.	68%
Gute Dialoge	61%
Ich möchte eine interessante Figur spielen.	54%
Filmreife Cut-Scenes	35%

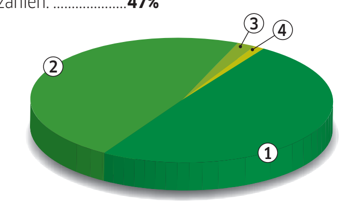
Wie beeinflusst die Story ihre Kaufentscheidung?

1. Wenn ich davon ausgehe, dass ein Spiel eine hervorragende Geschichte erzählt, greife ich zu. 50%
2. Ein wirklich gutes Game kann auch eine dünne Story verkraften. 24%
3. Für eine gute Story nehme ich sogar (spiel)technische Mängel in Kauf. 21%
4. Gutes Gameplay und schicke Grafik sind mir eindeutig wichtiger. 4%
5. Hör auf, mit Story zu nerven, sonst fängst du dir einen Headshot ein. 1%



Erwarten Sie von einem Spiel eine packende Geschichte?

1. Ich will verschachtelte Erzählebenen, komplexe Charaktere und am Ende einen schönen Twist. 49%
2. Ein bisschen mehr sollte es schon sein, schließlich können Spiele gute Geschichten erzählen. 47%
3. Story? Ich spiele **Counter-Strike** (dt.)! Die anderen sind der Feind! Mehr brauche ich nicht zu wissen. 3%
4. Eigentlich kann ich mit dem ewig bedrohten Königreich ganz gut leben. 1%
5. Ich spiele **Die Sims** und mache mir meine Geschichten selbst. 0%



Welche Szenarien wünschen Sie sich für die Zukunft?

Szenario	Anteil
Fantasy	63%
Science-Fiction	60%
Gangsterszenarien	29%
Horror	27%
Realistische Kriegsszenarien	25%
Etwas anderes	11%

Was erhoffen Sie sich in erster Linie von zukünftigen Spielen?

1. Kreatives Storytelling. 66%
2. Neuartiges Gameplay. 17%
3. Technische Innovationen. 10%
4. Mehr vom Altbekannten. 7%

Quelle: Umfrage auf pcgames.de. Hinweis: Die Ergebnisse dieser Umfrage sind nicht repräsentativ, weil durch die Art der Fragestellung vorrangig solche Teilnehmer angesprochen wurden, die sich für die Geschichten in Computerspielen interessieren.

Gute Stories können bewirken, dass man Spiele ernster nimmt.

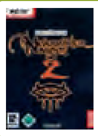
sich ähnlich und **Counter-Strike: Source** stellt lediglich Arenen zur Verfügung, um einen Wettkampf gegen andere Spieler auszutragen.

Vielleicht aber brauchen Spiele gute Geschichten, um in Zukunft ihren Platz in der Gesellschaft und der öffentlichen Diskussion zu behaupten. Heute stehen sie irgendwo zwischen Killerspiel und Kulturgut. Sie sind nach wie vor ein beliebter Sündenbock, was nur beweist, wie populär Games geworden sind. Ebenso wird jedoch in diesem Jahr erstmals der „Deutsche Computerspielepreis" vom Kultur- und Medienausschuss des Deutschen Bundestages verliehen.

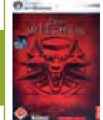
Diejenigen, die sich das unsägliche Wort „Killerspiel" ausgedacht haben, wird freuen, dass die beanstandete Gewalt kaum aus den Spielen herauszubekommen sein dürfte. Zahlreiche Games drehen sich nun mal um ein Moment des Wettkampfs, innerhalb eines festen Regelwerks, und dieser Wettkampf wird meist sportlich oder martialisch ausgetragen.

Es obliegt der Narration, die Gewalt in den Spielen in einen entsprechenden Kontext zu stellen. Wer etwa **GTA: San Andreas** wirklich spielt, statt sich lediglich ausgewählte, möglichst blutige Szenen daraus vorspielen zu lassen, bemerkt, dass es eine durchaus kritische Haltung zum Thema Gewalt einnimmt. Denn ausgerechnet die viel gescholtenen Entwickler geben sich größte Mühe, ihr ach so brutales Spiel in ein hochgradig satirisches Szenario zu packen.

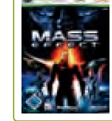
Das bemerkt jedoch nur, wer sich im Spiel auf Szenario und Erzählung einlässt, statt ein vorschnelles Urteil aufgrund einzelner Sequenzen zu fällen. Sonst könnte man auch einem Film wie **Full Metal Jacket** von Stanley Kubrick vorwerfen, er würde den Krieg verherrlichen. ❑



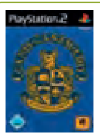
NEVERWINTER NIGHTS 2
Zuerst sind Sie auf der Flucht, dann auf der Suche. Einen Schwerpunkt legt das klassische RPG auf die Interaktion mit und zwischen den NPCs Ihrer Party.



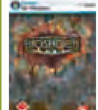
THE WITCHER
Sie sind Geralt von Rivia, ein Witcher, der seinen Lebensunterhalt als professioneller Monsterjäger verdient – ein notwendiges Übel in einer dreckigen Fantasywelt voller Aberglaube und Rassismus.



MASS EFFECT
In BioWares epischem Sci-Fi-Rollenspiel bereisen Sie als Botschafter der Menschheit die Galaxie, um die Geheimnisse einer als ausgestorben geltenden Alienrasse zu lüften.



CANIS CANEM EDIT
Der 15-jährige Jimmy Hopkins erlebt ein turbulentes Jahr auf der Bullworth Academy – einem Internat irgendwo in den USR, den United States of Rockstar.



BIOSHOCK
Der Spieler überlebt einen Flugzeugabsturz und gelangt nach Rapture, eine gewaltige Stadt unter Wasser: Monument des Scheiterns eines größenwahnsinnigen Industriellen.



KANE & LYNCH: DEAD MEN
Ex-Söldner Kane hat sich mit den falschen Leuten eingelassen. Die wollen jetzt ihr Geld zurück, der Psychopath Lynch soll dafür sorgen, dass sie es auch bekommen.

2006 2007 2008

So spielt Europa

Von: Alexander Praxl



Die Europameisterschaft im Fußball steht vor der Tür! Vom 7. bis zum 29. Juni kämpfen 16 Teams um die europäische Krone im Ledertreten in Österreich und der Schweiz. Dieses Großereignis lassen wir uns nicht entgehen: In einer vierteiligen Reportage beleuchten wir die Computerspielgewohnheiten aller teilnehmenden Länder.

Uns interessiert: Welche Titel stehen in den Ländercharts ganz oben? Und wie sieht es mit dem Jugendschutz aus? Außerdem werfen wir einen Blick auf die Entwicklerlandschaft des jeweiligen Staates, die in Europa schließlich noch recht überschaubar ist. ❑



Gruppe A (Ausgabe 04/08)	Gruppe B (Ausgabe 05/08)
Türkei	Österreich
Schweiz	Kroatien
Portugal	Polen
Tschechien	Deutschland

Gruppe C (Ausgabe 06/08)	Gruppe D (Ausgabe 07/08)
Frankreich	Schweden
Niederlande	Griechenland
Italien	Spanien
Rumänien	Russland

Österreich

Einwohnerzahl: 8.327.000
Fläche: 83.871 km²
Hauptstadt: Wien
EM-Bilanz: Bisher keine Teilnahme an einer EM-Endrunde

TRIVIA

Kulinarische Highlights und Filmpreise

- Die „eingebröselte Kalbsschnitze" ist seit Ende des 19. Jahrhunderts auf der ganzen Welt als „Wiener Schnitzel" bekannt. Eine Legende besagt, dass Feldmarschall Radetzky das Rezept 1858 aus Italien mitbrachte.
- Wien hat über 2 Millionen Einwohner – jeder vierte Österreicher lebt demnach in der Hauptstadt an der schönen Donau.
- Die Republik Österreich besteht aus neun Bundesländern. Das bevölkerungsreichste ist Wien, gefolgt von Nieder- und Oberösterreich. Wien ist zugleich mit gerade mal 415 km² das flächenmäßig kleinste Bundesland.
- Regisseur Stefan Ruzowitzky holte den begehrten Filmpreis Oscar mit seinem KZ-Drama **Die Fälscher** in diesem Jahr zum ersten Mal nach Österreich.

SPIELEENTWICKLER

Ehemalige Rockstars und Moorhühner

Spiele aus ganz Europa kommen über Österreich in den Handel.

1



JOWOOD
Jowood ist zwar kein Spieleentwickler, aber immerhin das Aushängeschild der österreichischen Games-Industrie. Der renommierte Publisher ist im beschaulichen Liezen (6.990 Einwohner) in der Steiermark beheimatet und hat bekannte Titel in seiner ansehnlichen Produktpalette, etwa die Wirtschaftssimulationen **Transport Gigant** und **Die Gilde 2** oder das rundenbasierte Taktikspiel **Silent Storm**. Zu den erfolgreichsten Marken entwickelten sich die **Spellforce**-Reihe und das Rollenspiel **Gothic**.
Info: www.jowood.com

2

GAMES THAT MATTER

GAMES THAT MATTER
Früher als Rockstar Vienna an der **GTA**-Serie und **Max Payne 2** beteiligt, gehört das Studio seit August 2007 zu Koch Media und heißt Deep Silver Vienna.
Info: www.games-that-matter.com


3



SPROING
Die Mutter aller Casual Games ist Österreicherin: Sproing produziert das populäre Ballerspielchen **Moorhuhn** in diversen Sequels, Spin-offs und Remakes.
Info: www.sproing.com



Kroatien

Einwohnerzahl: 4.494.000
Fläche: 56.592 km²
Hauptstadt: Zagreb
EM-Bilanz: Zwei Teilnahmen, beste Platzierung: Viertelfinale (1996)

TRIVIA

Von olympischem Gold und Souveränität

- Zu den größten Erfolgen der kroatischen Fußballnationalmannschaft zählen die Viertelfinal-Teilnahme bei der EM 1996 sowie die Drittplatzierung bei der WM 1998 in Frankreich.
- Erfolgreicher waren die kroatischen Handballer, sie holten 1996 und 2004 olympisches Gold und wurden 2003 in Portugal Weltmeister.
- Wie Slowenien, Mazedonien, Bosnien-Herzegowina, Serbien und Montenegro ging die Republik Kroatien aus dem ehemaligen Jugoslawien hervor.
- Der Tourismus ist eine wichtige Einnahmequelle des Landes und erzeugt etwa ein Fünftel des Bruttoinlandsproduktes.

SPIELEENTWICKLER

Garagen- und Werbespiele

Wo sonst Autos parken, kann nicht nur Punk-Rock entstehen.





1

CROTEAM
1993 in Zagreb gegründet, produzierte Croteam zunächst Programme für den Amiga, darunter das Sportspiel **Fußball Total!** (1994). Die **Serious Sam**-Spiele (2001-2005) atmen in der Tat den anarchischen Geist, den man von einem Entwicklerstudio erwartet, das ursprünglich „Garage Game Development“ betreiben wollte. Teil 3 der Reihe entsteht gerade.
Info: www.croteam.com

2

GENERATION STARS

GENERATION STARS
Generation Stars gibt es in der jetzigen Form erst seit 2005. Der Entwickler produziert Freeware-Spiele, arbeitet an dem Browser Game **Era of Wars** und hat gerade das kurzweilige **Zombie Driver** fertiggestellt.
Info: www.generationstars.biz

3

KREATIVNI ODJEL
Kreativni odjel gilt als Pionier in Sachen „Advergaming“ (Reklamespiele). Größtes Projekt bislang war der Fahrschul-Simulator **Urban Jungle** (2005).
Info: www.kreativni.hr

Polen

Einwohnerzahl: 38.518.000
Fläche: 312.685 km²
Hauptstadt: Warschau
EM-Bilanz: Bisher keine Teilnahme an einer EM-Endrunde

TRIVIA

Literarische Glanzstücke und Prügelspiele

- Die Fußball-Europameisterschaft 2012 findet in Polen und der Ukraine statt. Nachdem die polnische Nationalmannschaft bislang noch nie an einer EM-Endrunde teilgenommen hat, ist sie jetzt also zweimal in Folge dabei.
- Die polnische Nationalelf erlebte ihre Höhepunkte in den 1970er- und 1980er-Jahren.
- Stanislaw Lem (1921-2006) gilt als einer der wichtigsten Science-Fiction-Schriftsteller weltweit. Zwei seiner bekanntesten Bücher sind **Solaris** und **Die Sternentagebücher des Weltraumfahrers Ijon Tichy**.
- Wissen, was gespielt wird: Auch in Polen verkauft sich momentan kein Spiel besser als **Call of Duty 4** für den PC. Ansonsten stehen dort aber Konsolen hoch im Kurs. Besonders populär: zwei Ableger des Beat-'em-Up-Urgesteins **Tekken**.

SPIELEENTWICKLER

Science-Fiction, Fantasy und einmal Wilder Westen

Respekt! Die Branche boomt bei unseren Nachbarn im Osten.



1

CDPROJEKT

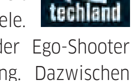
CD PROJEKT
Marcin Iwinski und Michal Kicinski gründeten 1994 CD Projekt, bauten das Unternehmen in den 90ern zu einem der führenden Vertriebe für Spiele aus und leiten es bis heute. 2002 stieg man mit dem hauseigenen Red Studio in die Spieleentwicklung ein, 2003 begann die Arbeit an **The Witcher**. Das ambitionierte Rollenspiel basiert auf den Romanen des Fantasy-Autors Andrzej Sapkowski und zählt zu den eher düsteren Vertretern des Genres. Ende 2007 erschienen, verkaufte sich **The Witcher** in Deutschland erfreulich gut.
Info: www.cdprojekt.com

2



REALITY PUMP
1995 als Filiale von TopWare Interactive gegründet, trägt das Studio seit 2003 den Namen Reality Pump. Zu den erfolgreichen Projekten zählen das Rollenspiel **Two Worlds** (2007) und die Echtzeit-Strategie-Serie **Earth** (1997-2005).
Info: www.realitypump.pl

3



TECHLAND
Seit 1997 entwickelt Techland Spiele. 2003 erschien der Ego-Shooter **Chrome**, 2007 die Fortsetzung. Dazwischen produzierte das Studio den Western-Shooter **Call of Juarez** (2006).
Info: www.techland.pl

Deutschland

Einwohnerzahl: 82.438.000
Fläche: 357.092 km²
Hauptstadt: Berlin
EM-Bilanz: Neun Teilnahmen, beste Platzierungen: Europameister (1972, 1980, 1996), Vize-Europameister (1976, 1992), Halbfinale (1988)

TRIVIA

Die „mächtigste Frau der Welt" regiert Deutschland.

- In der ewigen EM-Tabelle rangiert Deutschland auf Platz 1, vor den Erzrivalen Holland und Frankreich.
- Bei der EM 2004 in Portugal schied die deutsche Mannschaft schon in der Vorrunde aus. Gruppengegner Holland und Tschechien kamen weiter und erreichten beide das Halbfinale.
- Bei der WM 2006 machte der ehemalige Regierungssprecher Uwe-Karsten Heye von sich reden, als er dem dunkelhäutigen Teil der Welt – die ja bekanntlich „zu Gast bei Freunden" war – davon abriet, bestimmte Gegenden in Ostdeutschland zu besuchen.
- Bundeskanzlerin Angela Merkel wurde 2006 und 2007 vom amerikanischen Wirtschaftsmagazin **Forbes** zur mächtigsten Frau der Welt gekürt.
- Deutschland hat 16 Bundesländer. Das flächenmäßig größte ist Bayern, das einwohnerreichste Nordrhein-Westfalen.
- Drei Städte haben über eine Million Einwohner: Berlin, Hamburg und München.
- Einen berühmten Fürsprecher hatte das Spielen im schwäbischen Dichterfürsten Friedrich Schiller, der 1795 schrieb: „Denn, um es endlich auf einmal herauszusagen, der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt."

CÓRDOBA ´78

„I' wer' narrisch!"

Als „Schmach von Córdoba" ging eine der bittersten Niederlagen der deutschen Fußball-Nationalmannschaft in die Geschichte ein. Bei der WM 1978 in Argentinien unterlag der amtierende Weltmeister der österreichischen Auswahl mit 2:3. Berti Vogts verspielte in der 59. Minute durch ein Eigentor die deutsche Führung, Hans Krankl war mit zwei Treffern der einzige Torschütze auf der Gegenseite. Das spielentscheidende 3:2 erzielte er in der 88. Minute, frenetisch kommentiert vom österreichischen Rundfunkreporter Edi Finger: „I' wer' narrisch. Krankl schießt ein – 3:2 für Österreich! Meine Damen und Herren, wir fallen uns um den Hals; der Kollege Rippel, der Diplom-Ingenieur Posch – wir busseln uns ab." Die große Freude war durchaus berechtigt: Seit Córdoba hat Deutschland nur noch ein Spiel gegen die Mannschaft des Nachbarlandes verloren, 1986 in Wien.

SPIELEENTWICKLER

Blühende Landschaften

Man vergisst ja schon mal, wie viele hervorragende Computerspiele aus Deutschland kommen. Hier eine kleine Gedächtnisstütze:

1

RADON LABS

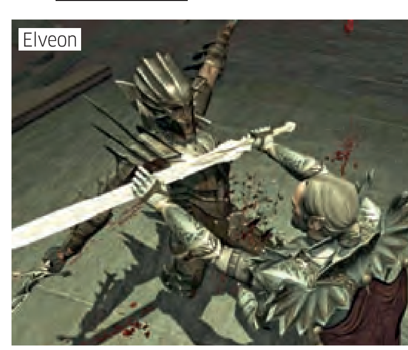

Drakensang

RADON LABS
Drakensang! Nicht mehr lange, dann gibt es endlich wieder ein PC-Spiel zum traditionsreichen deutschen Pen-&-Paper-Rollenspiel **Das Schwarze Auge**. Und das verdanken wir Radon Labs. Aus Berlin. Muss man noch mehr sagen? Eine Vorschau zu **Drakensang** finden Sie auf Seite 82.
Info: www.radonlabs.de

2



10TACLE STUDIOS AG
Sieben eigene Entwicklungsstudios in Europa und Asien, 440 Mitarbeiter, vier aktuelle Projekte – die Darmstädter sind bestens im Geschäft. Man darf gespannt sein auf **Black Prophecy**, **Totems**, **Elveon** und **Codename: Panzers – Cold War**.
Info: www.10tacle.de


Elveon

3



EA PHENOMIC
Spellforce: The Order of Dawn begeisterte 2003 durch den innovativen Mix aus Rollenspiel und Echtzeit-Strategie.
Info: www.phenomic.net

4



BLUE BYTE
Seit fast 15 Jahren wuseln **Die Siedler** über zahllose PC-Monitore. Außerdem entwickelte Blue Byte die legendäre **Battle Isle**-Reihe.
Info: www.bluebyte.de



5



RELATED DESIGNS
Die **Anno**-Serie kennt jeder, der gerne virtuelle Städte baut. Weniger erfolgreich war das Echtzeit-Strategiespiel **No Man's Land** von 2003.
Info: www.related-designs.de

6



CRYTEK
Schon das Debüt **Far Cry (dt.)** sorgte 2004 für Furore. Mit **Crysis** übertrafen die Frankfurter dann alle (hohen) Erwartungen.
Info: www.crytek.com

7

PIRANHA BYTES
Die ersten beiden Teile steckten voller Leben, der dritte voller Fehler. Dennoch: Die **Gothic**-Serie hat das RPG-Genre geprägt.
Info: www.pluto13.de



8



ASCARON
Wirtschaftssimulationen wie **Port Royale**, der Fußball-Manager **Anstoss** und das Action-RPG **Sacred** kommen von Ascaron.
Info: www.ascaron.com



SPIELECHARTS

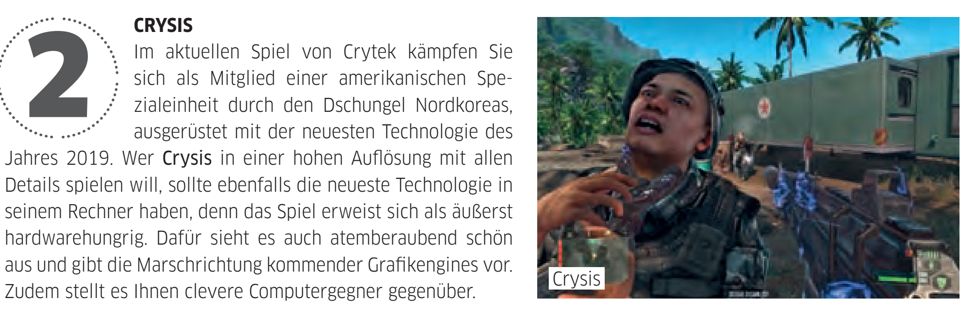
Ego-Shooter kämpfen sich ganz nach oben

Nur die beiden Spitzenreiter der Charts sind aktuelle Titel, die Plätze 3 bis 5 belegen Spiele, die sich seit Jahren extrem gut verkaufen.


Call of Duty 4: Modern Warfare

1 CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

Wenn die Pflicht ruft, kann man einfach nicht „Nein" sagen. Nicht nur in Deutschland verkauft sich derzeit kein Spiel besser als der Ego-Shooter von Infinity Ward. Kein Wunder eigentlich, denn **Call of Duty 4: Modern Warfare** zählt mit zum Besten, was das Genre seit Langem hervorgebracht hat: Packende Atmosphäre und ein aufregendes Leveldesign zeichnen den aktuellen Teil der Serie aus, der im Gegensatz zu den Vorgängern nicht vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkriegs angesiedelt ist. Stattdessen spielt **Call of Duty 4** in einer alternativen Gegenwart – die Infinity Ward teilweise sehr drastisch umgesetzt hat.



2 CRYSIS

Im aktuellen Spiel von Crytek kämpfen Sie sich als Mitglied einer amerikanischen Spezialeinheit durch den Dschungel Nordkoreas, ausgerüstet mit der neuesten Technologie des Jahres 2019. Wer **Crysis** in einer hohen Auflösung mit allen Details spielen will, sollte ebenfalls die neueste Technologie in seinem Rechner haben, denn das Spiel erweist sich als äußerst hardwarehungrig. Dafür sieht es auch atemberaubend schön aus und gibt die Marschrichtung kommender Grafikengines vor. Zudem stellt es Ihnen clevere Computergegner gegenüber.

Crysis



3 COUNTER-STRIKE: SOURCE

Die ehemalige **Half-Life (dt.)**-Modifikation zählt noch immer zu den beliebtesten Multiplayer-Titeln und steht ganz oben auf der Liste der E-Sport-Disziplinen. Dass es schon einige Jahre auf dem Buckel hat, scheint niemanden vom Kauf abzuhalten.

4 DIE SIMS 2

Hunger, Energie, Harndrang, Hygiene, Komfort, soziales Leben, Raum, **Sims** spielen. Was Verkaufszahlen und Beständigkeit betrifft, ist **Die Sims 2** das **World of Warcraft** im Singleplayer-Bereich. Das Gameplay ist immer noch einmalig, die Grafik zeitlos schön.

5 FUSSBALL MANAGER 08

Auf der Verpackung des **Fußball Manager 08** prangt noch sein Gesicht, seinen Trainerjob beim 1. FC Nürnberg hat Hans Meyer aber los. Am Erfolg von Electronic Arts' Wirtschaftssimulation ändert das nichts, sie hält sich seit Wochen in den Top 10.

6 WOW: THE BURNING CRUSADE

Lange dauert es nicht mehr, dann hat sich **World of Warcraft** eine Million Mal verkauft – allein in Deutschland. Mit dem Add-on **World of Warcraft: The Burning Crusade** hat Blizzard auch Level-60-Veteranen wieder an die Verkaufsregale gelockt.

GUTE SPIELE

Computerspielepreis geplant

„Wertvolle Computerspiele fördern, Medienkompetenz stärken" – unter diesem Titel haben die Fraktionen von CDU/CSU und SPD einen Antrag in den Bundestag eingereicht. In diesem weisen sie darauf hin, dass Spiele mittlerweile einen wichtigen wirtschaftlichen, technologischen und kulturellen Faktor in Deutschland darstellen. Ende Februar wurde darüber beraten, jetzt will der Bundestag in Zusammenarbeit mit der Industrie 2008 erstmals den „Deutschen Computerspielepreis" verleihen. Und zwar an „qualitativ hochwertige sowie kulturell und pädagogisch wertvolle Computerspiele" – wobei technische oder kommerzielle Aspekte nicht im Vordergrund stehen sollen. Vielmehr gehe es darum, „Maßstäbe für die durch dieses Medium vermittelten Inhalte zu setzen".

BÖSE SPIELE

Verbot von „Killerspielen"

Der deutsche Jugendschutz gilt als der schärfste in ganz Europa: Die Altersfreigaben der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) sind seit 2003 rechtlich verbindlich. Lehnt die USK eine Kennzeichnung ab, schaltet sich die staatliche Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) ein. Diese kann ein Spiel indizieren, es darf dann nicht mehr beworben oder frei verkauft werden.

2005 schrieben CDU/CSU und SPD ein „Verbot von Killerspielen" in ihrem Koalitionsvertrag fest. Eine von schwammigen Begriffen geprägte öffentliche Diskussion brachte immer neue Ideen hervor, dieses Verbot durchzusetzen. Den aktuellen Vorschlag von Bundesfamilienministerin Ursula von der Leyen kritisieren nun die zuständigen Ausschüsse des Bundesrats, weil die darin enthaltenen Voraussetzungen, nach denen ein Spiel kraft Gesetz indiziert werden kann, zu viel Raum für Interpretationen ließen und „zu erheblicher Rechtsunsicherheit" führten.


IN DER KRITIK | Bundesfamilienministerin Ursula von der Leyen

RINGKRIEG | Spiele-PC, Playstation 3 und Xbox 360 – auf welcher Plattform erscheinen die besten Spiele? Hm, Sie lesen hier PC Games. Raten Sie mal.

Beste Systemvoraussetzungen

Von: Thomas Weiß/ Ansgar Steidle

Ein Blick auf die Charts verheißt Düsteres für den Spiele-PC. Wir verraten, warum der zweite ein Lichtblick ist.

Da-dim, meldet Outlook das Eintreffen der wöchentlichen Spiele-Verkaufs-Charts. Blick drauf: Fast wie immer, bloß noch etwas weniger PC-Verkäufe als voriges Mal. Alle sieben Tag verfestigt sich die Ahnung, dem Markt für PC-Spiele ging es schon besser. Harte Zahlen bestätigen, was die Magengegend befürchtet.

Riese Ubisoft meldete jüngst, sechs Prozent seines Umsatzes mit PC-Spielen zu erwirtschaften. Das ist mickrig. Der Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU) stellte fest: Der Spielemarkt wächst, aber Treiber dieses Höhenflugs sind Konsolen, tragbar (Nintendo DS) wie stationär (Xbox 360, Playstation 3). Der PC-Markt indes stagniert.

Tragen Raubkopierer Schuld? Auf einem PC kopiert sich's schneller. Oder die Entwickler, die Spiele verbuggt, lieblos, zu hardwarehungrig herausbringen? Vielleicht Spieler, die lieber im Wohnzimmer abschalten, wo mehrheitlich Konsolen stehen? Eine Spurensuche.

Die Pforten von Iron Lore Entertainment schlossen im Februar. **Titan Quest** und Add-on **Immortal Throne:** vertrieben von Publisher THQ. Deren Kreativdirektor Michael Fitch daraufhin schimpfend im Netz: „Wenn ein kleiner Teil der Raubkopierer tatsächlich verdammtes Geld ausgegeben hätten für ein Spiel mit vierzig Stunden Umfang, sähe die Welt heute anders aus."

Hardware-Entwickler, die ihre eigenen Produkte schlecht unterstützen, ignorante Spieletester und die ihren PC vernachlässigenden Spieler selbst – kollektiv gescholten. Gerade beliebte PC-Spiele laden die von Fitch beklagten Raubkopierer oft herunter. **Call of Duty 4**-Entwickler klagen darüber, was für eine immense Zahl an Mulitplayer-Teilnehmern mit illegalen Kopien unterwegs sei. Electronic Arts schiebt die unter Erwartung liegenden **Crysis**-Verkaufszahlen auf den früh erhältlichen Torrent-Link. Ubisoft gibt gar eine Pressemitteilung heraus, worin der Publisher Strafverfolgung auf **Assassin's Creed**-Piraterie angekündigt.

Star-Entwickler Cliff „Cliffy B" Bleszinski von Epic schürte mit seinen Äußerungen ein Feuer in den Internetforen: „Auf dem PC regieren **Die Sims** und **World of Warcraft** und eine Menge Flash-Spiele. Man klickt drauf und spielt. Wir halten den PC für wichtig, aber derzeit entwickeln wir Top-Spiele lieber für Konsolen."

Marc Rein, ebenfalls Epic zugehörig, wenn auch in höherer Position, bezeichnete Cliffy als Idiot, scherzend. „Cliff ist Cliff, immer voll auf Konsolenspiele konzentriert. Als gemeinsame Firma machen wir PC-Spiele. Wir lieben den PC, da kommen wir her. Wir wollen, dass dieser Markt stark bleibt. Und

Bitte lesen Sie weiter auf Seite 38

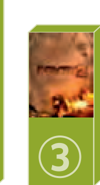
UMFRAGEN

[Quelle: 500.000 registrierte Teilnehmer auf pcgames.de]

Top 3 der Wunschumsetzungen, die unbedingt für PC gewollt werden:



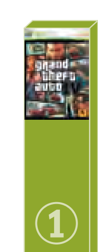


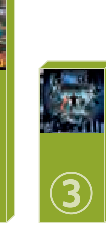


1. **Platz:** Grand Theft Auto 4
2. **Platz:** Alan Wake
3. **Platz:** Far Cry 2

Top 3 der Wunschumsetzungen bislang exklusiver PS3-Titel:

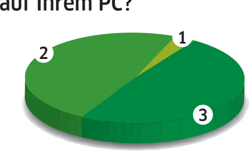






1. Grand Theft Auto 4
2. Mafia 2
3. Star Wars: The Force Unleashed

Benutzen Sie ein Gamepad für Konsolenumsetzungen auf Ihrem PC?

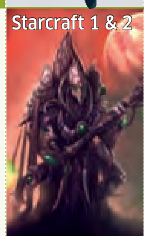
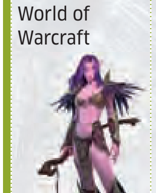
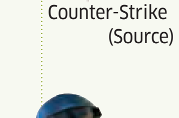


1. Ja, immer **3%**
2. Nein, nie **48%**
3. Abhängig vom Spiel **49%**



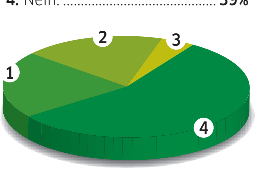
SPIELE, DIE ALLE KENNEN, ABER BLOSS EIN PC ABSPIELT

Dem PC gehören ähnlich viele Spiele exklusiv wie den Next-Generation-Konsolen. Wir führen zehn auf, fünf exemplarische, gefolgt vom Rest, eher zufällig entnommen aus dem tief reichenden Genre-Pool.

Spiel	Erfolgsgeschichte	Umsetzung?	Was die PC-Games-Redaktion dazu meint, faktisch & fühlend:
Crysis	Hat bislang rund 120.000 Stück abgesetzt – kein Rekord zum vorigen Hype, aber sehr gut. Außerdem: Von Lesern zum Spiel des Jahres 2007 gewählt.	Xbox 360 PS 3	Zuerst stapelten sich Gerüchte über Portierungen, wurden immer realer. Am Ende sprengte Entwickler Crytek Konsolero-Hoffnungen in Stücke mit der lapidaren Aussage: „Crysis wird definitiv nicht für die Playstation 3 erscheinen." Präsident Cevat Yerli hatte schon vor Release betont: Man programmiere für PC-Hardware, für nichts sonst, weil die Power der Xbox 360 unzureichend sei. Geglaubt! Denn selbst kostspieligste Rechner knicken winselnd bei aktivierten Maximal-Details ein.
Starcraft 1 & 2 	Viel mehr Leute spielten als kauften. Woran damalige Auswüchse Schuld trugen, dieses geschichtsträchtige Echtzeit-Strategiespiel in Form einer Raubkopie zu missbrauchen.	Xbox 360 PS 3	Zwei Jahre nach Premiere winkte Blizzard die Umsetzung für den Nintendo 64 durch. Nicht nur entwickeln durfte Mass Media, sogar fertigstellen (anderen wurde es untersagt, siehe Warcraft Adventures und Starcraft Ghost)! Starcraft 64 kam raus, Presse und Kunden jubelten, Blizzard gierte nach mehr – und bezweifelt wohl auch, dass Next-Gen-Konsolen selber gesetzte Superlativen schaffen. Kein Wort über Umsetzungen, bis heute nicht, bis Teil 2. Ohnehin gäbe der von Maus- und Tastatur-Akrobatik dominierte E-Sport-Schweißtreiber eine alberne Figur ab, spielte man ihn auf flauschigen Sofas lümmelnd. Anhand bequemer Gamepads.
World of Warcraft 	Seit Anfang 2005 Dauergast in oberen Charts. Wöchentlich im Schnitt unfassliche 6.000 Verkäufe, halbwegs gleichmäßig auf Add-on und Hauptspiel verteilt.	Xbox 360 PS 3	Der driftigste Grund gegen Next-Gen-Versionen (was an sich schon lächerlich klingt, irgendwie) transportiert die Frage: Wie soll eine komplexe Fließband-Massenmanie in die auf Spielspaß getrimmte Konsolenarchitektur hinein passen? In WoW wird gearbeitet, Konsolen haben sich der Unterhaltung verschrieben. Obwohl es natürlich spannend zu beobachten wäre, wie tausend Hotkeys mit Pad funktionierten, also nicht funktionierten.
Counter-Strike (Source) 	Hält sich mit durchschnittlich 2.000 wöchentlich verkauften Versionen erstaunlich gut in oberen Charts, zumal ja auch günstig und bequem über Valves Steam als Download erhältlich. Wird wohl immer ein Phänomen bleiben, dieses Ding. 	Xbox 360 PS 3	Durchaus vorstellbar, dass Counter-Strike zukünftig Next-Gen-Konsolen bereichert. Immerhin bedient Valve mit Half-Life 2 und den regelmäßigen, exakter: den in Bullet-Time-Tempo veröffentlichten Episoden dazu eine plattformübergreifende Kundschaft. Aber die Vorstellung verflüchtigt sich rasch in der Gewissheit, wie fest Counter-Strike seinen Anker in PC-Gewässern ausgeworfen hat. Ähnlich Starcraft zählen die taktischen Online-Matches, hier Schießereien zwischen Polizei und Terroristen, zur unmöglich wegzudenkenden Familie des Pro-Gaming. CS gilt noch immer, selbst nach all den Unreal Tournament-Teilen, all den Battlefields, als meistgespielter Mehrspieler-Shooter der Welt. Auf dem PC, wohlgemerkt.
Guild Wars 	Als Kapitel 3 erschien, sanken die Verkäufe auf normales Niveau, bis sie schließlich aus den Charts verschwanden. Die Entwickler haben daraufhin – richtig – beschlossen, den Veröffentlichungsrhythmus zu drosseln.	Xbox 360 PS 3	Blizzard-Abtrünnige fanden bei Arena-Net ein Heim und Erfolg. Sie besetzen weite Flächen PC-Landes, blitzkriegmäßig binnen drei Jahren eingenommen mit drei Kapiteln, gekauft wiederum von fünf Millionen, gespielt von minder vielen. Wir halten für unwahrscheinlich, dass jemand nach einer solch üppigen Zielgruppenerschließung leichtfertig auf Konsolen umschwenkt. Immerhin wirken die Zutaten, wegen derer wir Guild Wars den Triumph zuzuschreiben glauben, höchst präzise auf PC-Funktionalität abgestimmt: Wie sich PvP-Mannschaften fürs Duell rüsten: nirgendwo sonst taktischer. Einzigartig in Kombination: Der Siegeswille der Teams, die in ESL-Ligen antreten. Oookay: Siegesprämien um 300.000 Euro herum spornen halt an.
Anno-Serie 	Verkäufe und Produktionskosten reichen in die Millionen. Ungewöhnlich hoch: der Frauenanteil.	Xbox 360 PS3	Als eine der erfolgreichsten geht die Serie Anno bestimmt lange weiter – erwartungsgemäß auf dem alten PC-Pfad. Darauf zielt auch das Firmenprofil der Homepage ab, indem es, mit Stolz im Ton, verkündet: „Related Designs ist das (...) Entwicklungsstudio für PC-Strategiespiele (...)" Wir wiederholen: PC.
Spore 	Spore wird nicht in Die Sims-Erfolge vorstoßen, nein. Aber es wird kollektiv Neugier wecken.	Xbox 360 PS 3	Dass der Vorhang zum Auftritt der ersten modernen Evolutions-Simulation auf dem PC zuerst aufgeht, spricht für Will Wrights Vorliebe für vielfältige Möglichkeiten, Modder-Kompatibiltät und Online-Austausch zwischen züchtenden Spielern. Nach Vollendung seines Hauptwerks richtet er Fokus auf die Konsolen.
The Witcher 	Etwas östlich von Deutschland wurden angesichts 66.000 Käufer sicher Bierfässer angestochen.	Xbox 360 PS3	Die Entwickler haben gesagt, dass sie mit der Version Nummer 1 unzufrieden waren. Wir auch. Gut war's trotzdem; mit Patch ist es das erst recht. Interessanter aber die Aussage, weil themebezogen auf den Artikel: „Wir sind PC-Entwickler. Wir lieben diese Plattform. Wir lieben seine Rollenspiele."
Hellgate: London	Irgendwann knackt es die 100.000. Man hat mehrheitlich eher mit vierfacher Menge gerechnet.	Xbox 360 PS3	Bedingt durch den speziellen Spielablauf – wir meinen das Zielen, bei dem Statuswerte statt Geschick mit Abzugsfingern über Treffer entscheidet – ist eine Next-Gen-Portierung vorstellbar. Besonders für die Xbox 360, wo das Action-RPG unter die von Microsoft beworbenen Vista-Titel fällt.
Flight Simulator-Serie 	Wieviel Microsoft mit dieser Gattung „Spiel" absetzt: irrelevant. Denn jeder kennt ihn, den FS.	Xbox 360 PS 3	Es klingt unfassbar, aber sie sind irgendwo da draußen: diejenigen, die Microsofts Flugsimulation nicht nur kaufen, sondern tatsächlich spielen, genauer: damit fliegen. Die Serie scheint den PC gepachtet zu haben, möglicherweise, weil er als einziger genügend Tasten zum Starten der Flieger aufweist.

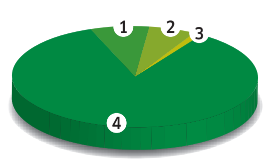
Besitzen Sie eine Next-Generation-Konsole?

1. Ja: Xbox 360 .... 15%
2. Ja: Playstation3 .... 13%
3. Ja, beide: 3%
4. Nein. 39%



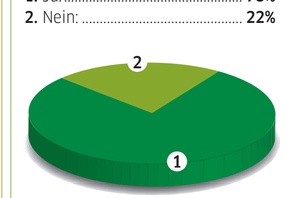
Planen Sie eine Anschaffung?

1. Ja: Xbox 360 .... 6%
2. Ja: Playstation 3 .... 8%
3. Ja: beide. 1%
4. Nein: 85%

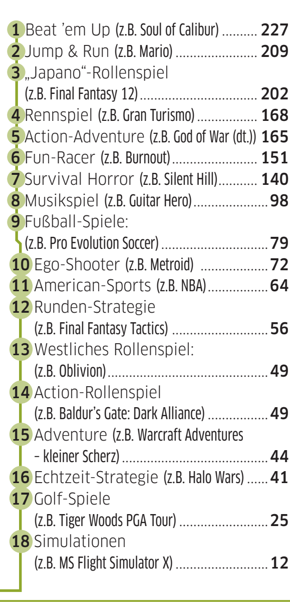


Finden Sie, große Publisher vernachlässigen bestimmte Genres am PC?

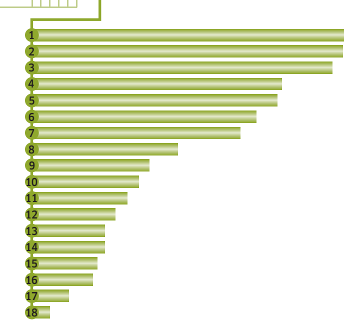
1. Ja: 78%
2. Nein: 22%



Welche Genres vermissen Sie?



1. Beat 'em Up (z.B. Soul of Calibur) 227
2. Jump & Run (z.B. Mario) 209
3. „Japano"-Rollenspiel (z.B. Final Fantasy 12) 202
4. Rennspiel (z.B. Gran Turismo) 168
5. Action-Adventure (z.B. God of War (dt.)) 165
6. Fun-Racer (z.B. Burnout) 151
7. Survival Horror (z.B. Silent Hill) 140
8. Musikspiel (z.B. Guitar Hero) 98
9. Fußball-Spiele: (z.B. Pro Evolution Soccer) 79
10. Ego-Shooter (z.B. Metroid) 72
11. American-Sports (z.B. NBA) 64
12. Runden-Strategie (z.B. Final Fantasy Tactics) 56
13. Westliches Rollenspiel: (z.B. Oblivion) 49
14. Action-Rollenspiel (z.B. Baldur's Gate: Dark Alliance) 49
15. Adventure (z.B. Warcraft Adventures – kleiner Scherz) 44
16. Echtzeit-Strategie (z.B. Halo Wars) 41
17. Golf-Spiele (z.B. Tiger Woods PGA Tour) 25
18. Simulationen (z.B. MS Flight Simulator X) 12



wir wollen, dass Spiele wie Unreal Tournament 3 dort genauso gut laufen wie im Konsolen-Business."

Die gerade entstandene PC Gaming Alliance, ein frisch gegründeter „Rettet den PC"-Verband – will sich, unter anderem, für einheitlichere Minimum-Standards einsetzen, also für den kleinsten gemeinsamen Hardware-Nenner. Denn ein Problem der Misere liegt in der zunehmenden Beliebtheit von Notebooks, und die haben üblicherweise wenig Prozessor- und Grafikkarten-Power. Für WoW mag das reichen. Aber für Assassin's Creed? Eher nicht.

Nach wie vor hält sich Call of Duty 4 in den Charts auf Platz 1. Ein Riesenerfolg, weltweit. Sieben Millionen Mal ging der von Activision vertriebene Shooter bisher über Ladentheken, rund die Hälfte davon in Konsolen-Fassung.

Die Front der PC-Soldaten wirkt, verglichen mit der Armee aus Gamepad-Nutzern, etwa gleichstark. Überhaupt gibt die Reihe ein wunderbares Beispiel ab für die Stellung des PC-Markts in Entwickler-Gehirnen. Schließlich entstammt das Original exklusiv dem PC. Das war 2003, als er einer Bombe gleich einschlug. Erst Call of Duty 2 ging 2004 auf Xbox, Playstation 2 und Nintendo GameCube fremd. Als der Zweite Weltkrieg zum Dritten allein auf der Konsole ausgefechtet wurde, protestierten die anderen.

Fans wollten eine auf dem PC geborene Kultserie nicht still beim Abwandern zuschauen. Die Beschwerden fruchteten, Call of Duty kehrte zurück: als Glanzlicht der Plattform. Kleinmütig die Entwickler: „Wir sind PC-Entwickler. Das wollen wir deutlich zeigen."

Ein präziserer Blick auf 2007 offenbart denn auch: Der Computer- und Videospielekuchen ist so groß wie nie, das PC-Tortenstück dabei allerdings kleiner geworden. Xbox 360 und Playstation 3 haben dem PC fast nichts abgenommen – vielmehr ist die kleine Nintendo DS die Größte. Gehirnjogging schlägt DirectX, Bluray und Microsoft. Spurensuche erfolgreich. ❑

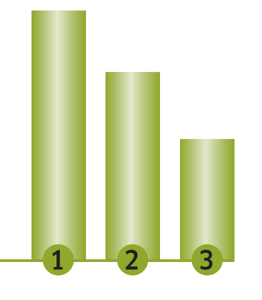
… UND HIER UNTEN DIE SPIELE, DIE BLOSS KONSOLEN KÖNNEN

Mit Spielekonsolen, naja, spielt man. Exklusivtitel sind daher ein nicht zu unterschätzendes Argument für den Umstig beziehungsweise Kauf eines solchen Geräts. Für die zehn ausgewählten hochkarätigen Titel erfahren Sie, wie es um Ihre Exklusivität wirklich steht.

Spiel	Erfolgsgeschichte	Konsole	Was die PC-Games-Redaktion zu den Umsetzungen meint:
Final Fantasy 12	Hat hierzulande Anfang des Jahres die 200.000er Grenze hinter sich gelassen.	Playstation 2	Noch zu Beginn der Playstation-2-Ära war Final Fantasy ein echter Grund, ein solches Spielgerät zu erwerben. Die Serie wurde zwar bisher nur lückenhaft für den PC umgesetzt, Teil 12 könnte aber durchaus mit etwas zeitlichem Abstand für Windows nachrücken.
Burnout Paradise	Frankreich, UK, Italien … im Februar praktisch überall in den Top-5-Verkaufscharts.	Playstation 3, Xbox 360	Seit 2001 für Konsolen erschienene Titel des Arcade-Racers: acht. Für PC: einer. Genau genommen nur der Primus. Eine Umsetzung bräche quasi aus heiterem über die PC-Spielgemeine herein.
Soul Calibur 4	Dass es immer wieder einen neuen Teil gibt, zollt den Verkaufszahlen Tribut.	Playstation 3, Xbox 360	2006 kürte die Academy of Interactive Arts and Sciences Soul Calibur 3 zum Kampfspiel des Jahres. Portierungswahrscheinlichkeit: Gegen null. Das letzte aufwändigere Prügelspiel dieser Art scheint Äonen her und wurde von der PC-Gemeinde vermutlich komplett ignoriert.
God of War (2)	Mittel aus 100/90 Spielspaßwertungen: 93%/92%. (Gow (dt.) /GoW 2)	Playstation 2	Das blutrünstige Action-Adventure mit dem spartanischen Antihelden Kratos bedient sich griechischer Mythologie. Entwickelt von den SCE Studios Santa, sprich Sony Computer Entertainment, kommt selbst Teil 3 exklusiv für deren Plattform.
Grand Theft Auto 4	GTA: San Andreas weltweit abgesetzt: 14,88 Millionen – allein auf der PS2.	Xbox 360, PlaysStation 3	Ehemals Sony-Exklusivtitel, doch Microsoft ergatterte die Unterhaltungsperle nun auch für die eigene Konsole. Schon allein deshalb ein Windows-Kandidat, der, da bisher alle Teile für PC erschienen, praktisch sicher ist.
Halo 3	Im Januar waren es 8,1 Millionen weltweit verkaufte Exemplare seit Veröffentlichung	Xbox 360	Realistisch. Noch im Sommer verriet Martin Bachmayer, Head of Sales Home and Entertainment Division bei Microsoft „Natürlich überlegen wir, wann eine Umsetzung auf PC kommen wird Wir wollen dabei alles richtig machen und auch die Games for Windows-Live-Funktion voll berücksichtigen. Daher können wir zu einem Releasedatum im Moment noch nichts sagen"
Uncharted: Drakes Schicksal	Die Millionenhürde fiel nicht mal acht Wochen nach Veröffentlichung.	Playstation 3	Uncharted: Drakes Schicksal ist ein Action-Adventure. Machart: Lara-Croft-Abenteuer. Damit wäre ein Port denkbar, doch unrealistisch: Naughty Dog ist zum einen ein reiner Konsolenentwickler und zweitens bei Sony.
Silent Hill 5	Erscheint eventuell dieses Jahr.	Playstation 3, Xbox 360	Ports gab es bereits für die drei vorangegangenen Episoden. Mit mäßigem Charme: Wertung für Silent Hill: The Room unsererseits lag bei 74 Prozent.
Rockband	Die Kunden luden 3 Millionen Songs herunter – in den ersten acht Wochen.	Xbox 360, Wii, Playstation 3	Der PC als eher wohnzimmerscheues Produkt fühlt sich bei dererlei Gesellschaftsspielen eher nicht heimisch. Aber: Auch Guitar Hero 3 kam für die Blechkisten, macht genauso viel Spaß, nur kauft's keiner.
Mass Effect	Mass Effect wurde in sechs Wochen 1,6 Millionen Mal gekauft.	Xbox 360, PC	Bereits bestätigt! Das Action-Rollenspiels geht ab 6. Mai in den Verkauf. Der durch Bioware und Demiurge gefertigte Ableger für den Heimrechner beinhaltet sogar viele Verbesserungen wie eine neue Benutzeroberfläche.

Welche qualitativen Fortschritte sind Ihnen bei einer Umsetzung von Konsole auf PC wichtig?

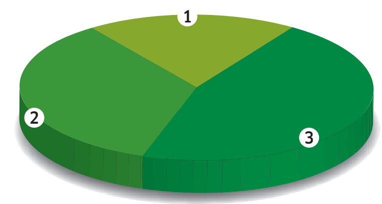
1. Steuerung (Maus und Tastatur, leichteres Zielen, mehr Einstellungsoptionen) 558
2. Grafik (höhere Auflösung, bessere Performance, flexiblere Qualitätseinstellungen) 421
3. Allgemeines (Komfort beim Speichern, kürzere Ladezeiten, Mods und Editoren) 273



Nehmen Sie die meist mehrere Monate lange Wartezeit einer PC-Umsetzung (Assassin's Creed, Mass Effect etc.) in Kauf, wenn Sie dafür Verbesserungen enthält?



1. Ja. 19%
2. Nein. 35%
3. Kommt aufs Spiel/ die Verbesserungen an..... 46%



HALTEN SIE AUSSCHAU NACH DIESEN PLATTFORMÜBERGREIFENDEN HIGHLIGHTS

Titel, auf die die Welt wartet – unsere Liste zeigt die meistersehnten, überwiegend zukünftig erscheinenden Titel. Wir schätzen die zu erwartende Qualität anhand Durchschnittswertungen, den Vorgängern und derzeitigen Most-Wanted-Charts ein, plus einen Tick prophetisches Bauchgefühl. Im Vergleich, wohlgemerkt.

Spiel	Spielspaßtendenz, vergleichsweise	Warum?
GTA 4	Xbox 360 · PS 3 · PC	Trotz fehlender Ankündigung für den PC, sehnen sich wirklich alle Plattform-Lager nach **GTA 4**. Außgehend davon, dass die PC-Version überhaupt und ohne dergleichen erscheint, könnte die Xbox 360 mit exklusiven Download-Episodeninhalten die Konkurrenten überflügeln.
Resident Evil 5	Xbox 360 · PS 3 · PC	Absolutes Highlight – für das Konsolenlager. Auf dem Heimrechner ist der Survival-Horror auch schön gruselig – wenngleich eher qualitativ gesehen. Hypotetische PC-Tendenz, da nicht angekündigt.
Call of Duty 5	Xbox 360 · PS 3 · PC	Derzeit rangiert **Call of Duty 4** in allen Hype-Hitlisten ganz oben. Gewöhnlich bereiten Shooter mit Maus und Tastatur mehr Freude. Hier: Die Ausnahme von der Regel. Möglich, dass erst Teil 6 wieder aufgrund des wechselnden Entwicklerteams für PC erscheint.
Mafia 2	Xbox 360 · PS 3 · PC	Schon die erste vage Ankündigung katapultierte das Gangster-Epos in **GTA**-Machart systemübergreifend in die Most-Wanted-Listen. Der Vorläufer verfehlte sowohl auf Xbox und PS2 im Schnitt ein „Gut" als Wertung. Prognose: Heute sind die Programmieren schlauer, die Hardware besser, das Spiel somit auch.
Battlefield: Bad Company	Xbox 360 · PS 3 · PC	Die namensgebende Mehrspieler-Shooter-Serie ist auf dem PC zwei Klassen besser als auf den übrigen Spielgeräten. Mit Einzelspieler-Schwerpunkt schlägt **Bad Company** aus der Art, genauso duch die Konsolenausrichtung. Damit ist praktisch alles offen.
Starcraft 2	Xbox 360 · PS 3 · PC	Ein Gegenpol zu Konsolenhighlights wie **Resident Evil 5**. Ein potenzieller PC-Knüller, den zu Recht niemand für Konsolen erwarten oder viel Potenzial einräumen würde. **Starcraft** auf dem N64 landete bei Mitte 70 % Spielspaß, weit abgeschlagen von 90% und mehr bei PC-Testern.
Silent Hill 5	Xbox 360 · PS 3 · PC	Der vierte Teil des Horror-Action-Adventures dümpelte auf allen drei Spielgeräten im 70er-Wertungsbereich – für den PC Normalniveau, für Konsolen ein Tiefpunkt. Wir hoffen auf eine Rückkehr zu alter Form.
Mass Effect	Xbox 360 · PS 3 · PC	Das herausragende Action-Rollenspiel, für das Xbox-360-Besitzer bereits den Nachfolger herbeisehnen, landet erst im Mai auf dem PC, sogar in leicht verbesserter Form.
Alan Wake	Xbox 360 · PS 3 · PC	Bisher nicht für PS3 angekündigt. Der Quasi-Vorgänger **Max Payne 2** schnitt zwar auf der PS2 deutlich schlechter ab, aber konkreten Anlass, **Alan Wake** auf den Plattformen unterschiedlich einzuschätzen, gibt es nicht. Derzeit warten allerdings nur die PC- und Xbox-360-Spieler darauf.
Assassin's Creed	Xbox 360 · PS 3 · PC	Für die Konsolen schon länger erhältlich, kommt der Schwertschwing-Actiontitel erst am 10. April auch für PC. Wertungen: nicht überragend, aber durchweg sehr gut. Keins der Systeme kann einen Vorteil verbuchen.

Tendenz: Exzellent · Gut · Schlecht · Nicht angekündigt



DIE W-FRAGEN

WO?
Halle Münsterland, Albersloher Weg 32, Münster (NRW)
WAS?
Role Play Convention: Messe/Convention rund ums Thema Rollenspiel, offen für Spieler & Industrie
WANN?
26.-27. April 2008 (exakte Öffnungszeiten auf rpcgermany.de)
WAS KOSTET'S?
Unter zwölf Jahren ist der Eintritt nur mit elterlicher Begleitung gestattet; ab zwölf Jahren kostet ein Vorort-Ticket für einen Tag 10 Euro und eine Vorort-Dauerkarte für beide Tage 15 Euro; im Online-Vorverkauf gibt es Rabatte



WAS FÜRS, NICHT AUFS AUGE | Die Mädels neben den Publisher-Ständen werden bezahlt, damit sie zu Gästen nett sind.

GRÜN HINTER DEN OHREN | Damit unter den Kids kein Gerangel entsteht, wurden 2007 Orks als Aufseher engagiert.

SPIELEN | Einige Publisher planen, Rechner für die Gäste aufzustellen. Kritik ist – ignorieren Sie den Schmuck – erlaubt.

Role Play Convention 2008

Von: Thomas Weiß

Die fünfstelligen Besucherzahlen von 2007 lassen sich bestimmt toppen. Sie kommen doch, oder?

Man muss nicht zu den Rollenspielern gehören, die sich in Kostüme schmeißen, schminken und dann auf seltsamen Fotos landen. Auch jene sind willkommen, die sich in der Normalität zu Hause wähnen: Die Tore der Role Play Convention 2008 stehen offen für alle Klassen und Rassen.

Unterteilt wird bloß zwischen Spieleherstellern und Spielekonsumenten – die einen rücken an mit ihren Produkten, die anderen probieren sie aus. Der Austausch zwischen Industrie und Publikum ist eindeutig erwünscht.

Wer Eidos zu den Kürzungen in Age of Conan ansprechen will: kein Problem. Wer etwas zum Balancing des PvP-Aspekts in Warhammer Online zu sagen hat, darf nicht nur spielen, sondern auch das Wort an GOA richten. Wer nicht sicher ist, ob Der Herr der Ringe Online etwas für ihn ist: einfach hin zu Codemasters und ausprobieren. All die genannten Publisher und mehr werden anwesend sein (siehe Kasten „Gästeliste") – zusammen mit den Entwicklern von Karten- und Würfelspielen, Tabletop-Titeln sowie Pen&Paper-Produkten.

Auf dem Mittelaltermarkt sollen derweil 30 Aussteller ihre Waren feilbieten – interessant für alle, die sich Ritterrüstungen in die Wohnung stellen oder selber in eine schlüpfen wollen.

Am Samstag springt übrigens Jan Hegenberg auf die Bühne und singt themengerechte Lieder. ❑

ESWC GERMANY: WARCRAFT-3-FINALE

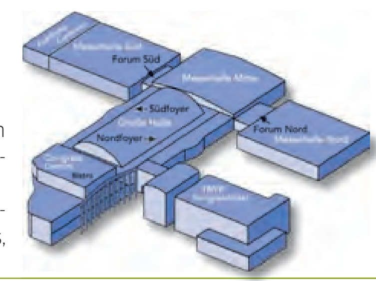
750 sind es an der Zahl. Sie spielen Action- und Strategiespiele. Sie spielen so gut, dass zum Ende wohl 40.000 Zuschauer erscheinen, um ihnen live zuzusehen. Gemeint sind die E-Sportler im Electronic Sports World Cup (ESWC), der Weltmeisterschaft des elektronischen Sports. Auf der Role Play Convention 2008 findet ein besonderes Ereignis statt: An zwei Tagen treten die deutschen Warcraft 3-Spieler gegeneinander an, um sich für die internationale Finalrunde im August dieses Jahres zu qualifizieren.



GÄSTELISTE

In der Halle Mitte und Süd haben Spielehersteller Stände aufgebaut.

Publisher GOA | Warhammer Online
Microsoft | Lost Odyssee, Kingdom under Fire, Blue Dragon, Mass Effect
Dtp | Drakensang
Eidos | Age of Conan
Codemasters | Der Herr der Ringe Online
NC Soft | Guild Wars
Frogster | Chronicles of Spellborn
Buffed.de | Ist zwar kein Spielehersteller, stellt aber welche vor
Sonstige | Ankama Games, Allvatar, Matrox Electronic Systems, Innogames



SOS IM WELTRAUM | Mit Ihrem Raketenrucksack gehen Sie auch in der dritten Dimension auf die Gegner los.

SCHICK | Codename Pwnage soll noch besser als der hier abgebildete Benchmark 3DMark Vantage aussehen.

YOU GOT PWNED!

Seit rund zehn Jahren versorgt der finnische Entwickler Futuremark die Spielewelt mit Benchmarks: Testprogrammen, die die grafischen und rechnerischen Fähigkeiten eines PCs bestimmen und einen Wert liefern, der ihn mit anderen Systemen vergleichbar macht.

Die Optik der Benchmarks erinnerte dabei schon immer an ein grafisch aufwendiges Spiel – da war es nur logisch, dass Anfang dieses Jahres das Futuremark Games Studio entstand, um in Codename Pwnage die langjährige Erfahrung der Programmierer und Designer zu nutzen und die aktuellsten Grafikkarten bis ans Äußerste zu nutzen.

Das Kunstwort „Pwnage" spricht sich entweder „Ownage" oder „Pawnage" und wird online gerne benutzt, um sich über einen besiegten Gegner lustig zu machen.



Codename Pwnage

Von: Roland Austinat

Die Benchmark-Experten Futuremark machen jetzt in Spielen: Codename Pwnage verspricht heiße 3D-Action im All!

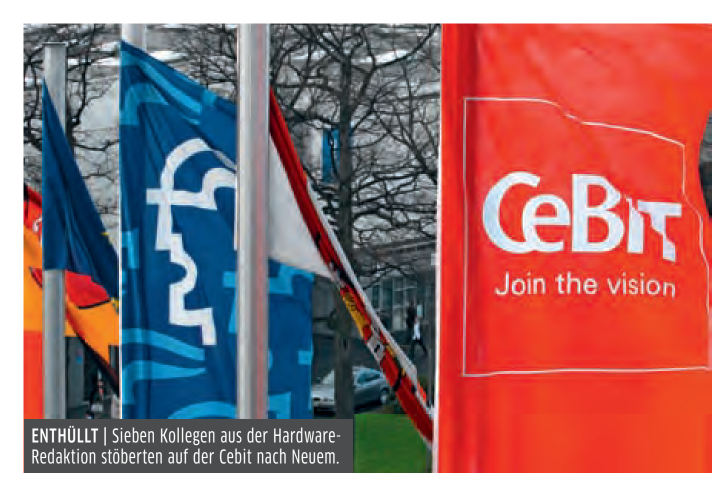
Unglück im Glück: In naher Zukunft verfehlt ein Asteroid unseren Planeten nur knapp – doch er knallt auf den Mond. Der überlebt den Einschlag, doch um den Trabanten entsteht eine gewaltige Staubwolke und ein Asteroidengürtel. Wissenschaftler entdecken, dass bei der Kollision Anti-Deuterium freigesetzt wurde, das auf der Erde alle Energie- und Wasserprobleme mit einem Schlag lösen würde. Jedenfalls in der Science-Fiction-Welt von Codename Pwnage, dem neuen 3D-Shooter des Futuremark Games Studios (siehe Kasten). Sofort schicken Bergbaukonzerne Minenarbeiter in den Orbit, um die wertvolle Ressource zu bergen. Dabei kommt es zu einem weiteren Unglück, das es unmöglich macht, vom Mond zur Erde und zurück zu kommen. Die Folge: erbitterte Überlebenskämpfe in den und außerhalb der Asteroiden.

Etwa 40 Entwickler sind unter der Leitung von Executive Producer Jukka Mäkinen in Finnland dabei, Partikel-Systeme, Effekte wie Surface Raytracing, Occlusion Mapping, Tiefenschärfe und Halo-Lichteffekte in den rauen All-Alltag zu verfrachten. „Alle Asteroiden und unsere volumetrischen Staubwolken werden prozedural erzeugt", freut sich Jukka Mäkinen. „Unsere Engine ist in der Lage, das alles auf die Grafikkarte auszulagern, sodass die CPU eures PCs Zeit für andere Berechnungen hat." Dabei soll das Spiel so realistisch wie möglich, doch keine Simulation sein – sonst wäre bei einem einzigen Treffer des Raumanzuges der Spaß schnell wieder vorbei.

In einer selbstablaufenden Demo zeigt uns Jukka Mäkinen, wie schwer bewaffnete Söldner gegeneinander kämpfen und nahtlos von einem Flug- in einen normalen Lauf-Modus wechseln. Dadurch ergeben sich neue Taktiken wie das plötzliche Herabtauchen auf einen Gegner. Fliegen Sie zu hoch, verlieren Sie den Sprachkontakt mit den Teamkollegen – das hält faule Camper fern. Bis zu 64 Spieler spielen in Codename Pwnage pro Level gegeneinander. Durch optische Upgrades wie Brandspuren oder Logos an den Raumanzügen erkennen Sie erfahrene Spieler auf einen Blick, die sich auch in Online-Bestenlisten verewigen. Ein Matchmaking-System sorgt dafür, dass Sie nicht gegen Experten antreten, gegen die Sie keine Chance hätten. „Unser Spiel soll hart, aber fair sein", erklärt Mäkinen. ❑



HANNOVER
4.–9.3.2008
cebit.com



ENTHÜLLT | Sieben Kollegen aus der Hardware-Redaktion stöberten auf der Cebit nach Neuem.

GEFORCE 9800 GX2

Nvidia: High-End-Grafikkarte mit zwei Chips

Bei der Geforce 9800 GX2 kombiniert Nvidia zwei G92-Chips und 1.024 MB auf einer Karte. Das RAM arbeitet mit 1.000 MHz. Der Chiptakt liegt bei jeweils 600 MHz und die Taktrate der insgesamt 256 Shader-Einheiten beträgt 1.625 MHz. Der Chiptakt ist damit etwas niedriger, der Speichertakt jedoch höher als bei der Geforce 8800 GTS mit einem G92-Chip (650/1.625/970 MHz – Chip/Shader/Speicher). Wer mag, kombiniert zwei GX2-Karten. Bereits eine Karte kostet aber voraussichtlich mehr als 450 Euro. ❑

Info: www.nvidia.de

NEUE AMD-PROZESSOREN

AMD zeigt Vierkern-Prozessoren mit 45-Nanometer-Fertigung

Es klingt wenig spektakulär, ist aber ein Durchbruch für AMD: Auf der Cebit präsentierte man die erste Phenom-CPU, die im 45-Nanometer-Prozess hergestellt wurde. Intel bietet bereits seit Dezember 45-Nanometer-CPUs an, AMD holt nun den Technologierückstand auf. Eine feinere Fertigung ermöglicht höhere Taktraten, eine geringere Spannung und zusätzliche Funktionen. So sollen die neuen Phenom-Modelle über 6 statt 2 MB L3-Zwischenspeicher verfügen. Damit wären sie viel schneller als aktuelle Phenom-CPUs, die bei Spielen deutlich hinter Intels Core-2-Quad-Prozessoren liegen. Erfreulich für Aufrüster: Die kommenden 45-Nanometer-CPUs sollen auf aktuellen Platinen mit Sockel AM2 laufen. Im besten Fall brauchen Sie also kein neues Mainboard – lediglich ein BIOS-Update ist nötig. Die neuen Phenom-Modelle sind voraussichtlich ab Herbst verfügbar. ❑

Info: www.amd.com/de-de

P45, X48

Neue Intel-Chipsätze für Core-2-Prozessoren

Platinen mit Intels neuem Top-Chipsatz X48 sollen bereits im April in den Handel kommen. Die günstigere Variante P45 folgt voraussichtlich im Juni. Beide unterstützen DDR2- sowie DDR3-Speicher und PCI-Express 2.0. Der X48 liefert zwei Grafikkarten im Crossfire-Modus jeweils 16 Lanes, beim P45 sind es zweimal acht Bahnen. Beim Vorgänger P35 wurde die zweite Grafikkarte lediglich mit vier Lanes versorgt, außerdem fehlte PCI-E 2.0. Somit eignet sich der P45 deutlich besser für Crossfire-Systeme. Die beiden neuen Chips sollen sich laut unserer Interview-Partner von Intel zudem hervorragend zum Übertakten eignen. ❑

Info: www.intel.de



NVIDIA: NEUE MAINBOARD-CHIPS
Drei Karten im SLI-Modus, DDR3-Speicher und hervorragende Übertaktungsmöglichkeiten verspricht Nvidias neuer Top-Chipsatz Nforce 790i Ultra SLI. Er eignet sich für den Sockel 775. Der gewöhnliche 790i SLI bietet die gleichen Funktionen, aber weniger Übertaktungspotenzial. Beide nutzen eine neue Architektur, es handelt sich also nicht um ein Update der DDR2-Variante 780i SLI. Für AM2-CPUs kommt der Nforce 780a SLI ebenfalls mit Unterstützung für Drei-Wege-SLI. Anders als die 790i-Modelle verfügt er über eine integrierte Grafikeinheit – im Windows-Betrieb können aktuelle Grafikkarten wie die 9800 GX2 einfach abgeschaltet werden.
Info: www.nvidia.de

ROCCAT KONE: MAUS FÜR SPIELER
Ab April soll die Kone-Maus vom neuen Hersteller Roccat für rund 70 Euro in den Händlerregalen stehen. Sie arbeitet mit einer Abtastrate von 2.000 Dpi, einer Millisekunde Reaktionszeit und 15 G Beschleunigung. Sechs der zehn Tasten lassen sich mit Makros belegen. Diese sichern Sie im integrierten Speicher. Mit kleinen Gewichten bestimmen Sie die Schwere der Maus.
Info: www.roccat.de

ASUS: EEE-PC MIT WINDOWS
Bisher bot Asus das 300-Euro-Notebook ausschließlich mit Linux an. Nun darf sich der Käufer auch für Windows XP entscheiden. Auf der Cebit zeigte der Hersteller zudem eine weitere Eee-PC-Variante: Den Arbeitsspeicher hat Asus auf 1.024 MB verdoppelt und das Display misst nun 8,9 statt 7 Zoll. Zudem ist die Festplatte mit 12 GB dreimal so groß wie beim ersten Modell. Die neue Version kostet 400 Euro.
Info: www.asus.de

ZALMAN: MAUS FÜR SHOOTER
Die FPS Gun von Zalman soll wie eine Schusswaffe in der Hand liegen. Auf der Cebit probierten wir sie aus: Bei unserer **Crysis**-Proberunde kamen wir sofort mit der außergewöhnlichen Maus zurecht. Per Taste schaltet man die Abtastrate zwischen 400, 800 und 1.600 Dpi um. Die FPS Gun ist bereits verfügbar und kostet rund 60 Euro.
Info: www.zalman.co.kr

MSI-RAM NICHT IN DEUTSCHLAND
Auf der Cebit zeigte MSI DDR2-800-Module. Diese werden zwar in Asien verkauft, bei uns sind sie aber nur für den OEM-Bereich vorgesehen. Zudem sollen sie in Barebones zum Einsatz kommen und vielleicht für MSIs Komplett-PCs eingesetzt werden. Ein Bundle aus Mainboard und Speicher ist ebenfalls möglich, aber bisher noch nicht geplant.
Info: www.msi-computer.de

ALPENFÖHN-KÜHLER VON EKL
Die neue „Alpenföhn"-Serie des deutschen Herstellers EKL sorgt mit originellen Namen für Aufsehen. „Freezer oder Cooler heißen sie doch alle – da wollten wir uns ein wenig abheben", erklärt man uns am Cebit-Stand. Dort zeigte EKL etwa den CPU-Kühler Groß Clock'ner, den Speicherkühler Ram(m)bock und den Festplattenkühler Rodler.
Info: www.ekl-gmbh.de















X-TATIC 5.1

High End für die Ohren

Das Dolby®-zertifizierte **X-TATIC 5.1** Headset weiß sowohl an HiFi-Anlage und DVD-Player als auch an PC oder Spielekonsole, wie z. B. der Xbox®, der Xbox® 360 (Xbox® Live kompatibel), der PlayStation® 2 und der PlayStation® 3 zu überzeugen.

Acht Lautsprecher, die Audio Control Box und der Subwoofer mit Vibration erzeugen in Verbindung mit dem integrierten Dolby® Digital Decoder einen satten, klaren Klang sowie eine neue Räumlichkeit.

Mit der integrierten Kabelfernbedienung kann die Lautstärke für jeden Kanal individuell geregelt werden. Flexible, weiche Ohrpolster sorgen in Kombination mit dem gepolsterten Kopfbügel für langanhaltenden Tragekomfort.

(T)RAUMKLANG

COSMIC 5.1

Klangstark & traumhaft günstig

Das hochwertige Surroundsound-Headset **COSMIC 5.1** sorgt mit 6 Lautsprechern plus 2 Subwoofern mit Vibration für ein plastisches Raumklangerlebnis.

Angenehmen Tragekomfort auch nach Stunden bieten die mit Samt überzogenen Ohrpolster der Kopfhörer. Das stabile und flexible Mikrofon im Schwanenhalsdesign sorgt für eine klare Sprachübertragung.

Das preiswerte Headset bietet universelle Anschlussmöglichkeiten und ist daher flexibel einsetzbar. Ob an der PC-Soundkarte oder direkt am DVD-Player: Das **COSMIC 5.1** liefert exzellenten 3D-Spiele- & Kinosound.

Der Anschluss des Headsets erfolgt einfach und bequem über 3,5 mm Klinkenstecker – Plug & Play in Hochform!

case UMBAU DE GOLD AWARD

ScreenFun PREISTIPP



Mods & Maps

In dieser Rubrik stellen wir Ihnen Mods und Maps sowie Gratisspiele vor, die in den vergangenen Wochen erschienen sind. Die meisten davon finden Sie auch auf der Heft-DVD, sodass Sie sich gleich in den frischen Spielspaß stürzen können.



SUCHMASCHINE | Und wieder sind Sie auf Xardas' Spuren unterwegs und finden neue Hinweise wie dieses Befehlsschreiben.

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 10 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Normal

Gothic 3: Questpaket 2.0

Ein fehlerfreies **Gothic 3**. Das war der fromme Wunsch aller Fans, als das Spiel erschien – und das ist er bis heute. Noch immer stecken etliche Fehler im dritten Teil der **Gothic**-Saga. Aber es wird Licht. Licht am Ende des Bug-Dschungels und Licht, was die Erweiterung des Rollenspiel-Epos um weitere Aufträge angeht. Ende Februar erblickt das **Questpaket 2.0** von Humanforce unter http://forum.jowood.de/showthread.php?t=151650 das Licht der digitalen Welt. Damit halten mehr als 60 neue Aufträge in Myrtana Einzug. Kleine und große Aufgaben bis hin zu Questreihen sorgen für frischen Wind im Rollenspiel-Epos. Aber nur, wenn Sie den Community-Patch 1.6 installiert haben, denn dieser ist Voraussetzung für das umfangreiche Paket, das zahlreiche neue Gegenstände und Dialoge ins Spiel integriert. Kleiner Wermutstropfen: Alte

ALLE MODS AUF EINEN BLICK

	Ab-16-DVD	Ab-18-DVD	Extended-DVD
Battlefield 2: Allied Intent Extended	–	–	●
Civilization 4: Dragonia 2	●	●	–
Diablo 2: Back to Hellfire	–	–	●
Fantasy Wars: Map-Edtior	●	●	–
Gothic 3: Questpaket 2.0	●	●	–
Half-Life 2: Pirates, Vikings & Knights 2	●	●	–
Half-Life 2: Union	●	●	–
The Elder Scrolls 4: Oblivion – Das Vermächtnis des Schatzsuchers	●	●	–
The Elder Scrolls 4: Oblivion – Silorn Manor	●	●	–
UT 2004 (dt.): ONS-Iguazu	●	●	–



ZU HILFE! | Mit einer Brechstange kommen Sie Ihrem verbündeten Vortigaunt zu Hilfe, den Antlions attackieren.

Half-Life 2: Union

Im Einzelspieler-Mod **Union** für **Half-Life 2: Episode 2** erschuf Modder Matt Glanville eine beklemmende Atmosphäre. Sie ziehen gemeinsam mit einem computergesteuerten Mitstreiter durch die düsteren Gänge eines von Zombies und Antlions überrannten Gefängnisses. Der Kollege an Ihrer Seite ist aber keineswegs ein Rebell oder Combine-Soldat, sondern vielmehr ein waschechter Vortigaunt. Diesen Kerl treffen Sie recht früh, nehmen aber natürlich gern seine Hilfe an. Der hässliche Außerirdische kann auch noch mehr als ordentlich zuhauen, Blitze schleudern und die Energie Ihres Anzuges wieder auffüllen. Er verdingt sich auch als Schlüsseldienst und sperrt verschlossene Türen für Sie auf oder stellt sich todesmutig Horden von wilden Antlions entgegen. **Union** zeigt eindrucksvoll, wie leistungsfähig die künstliche Intelligenz im Spiel agiert. Der Vortigaunt ist kein Klotz am Bein, sondern verhält sich stets recht clever. (mb) ❑



HEISS! | Ein Magier kämpft sich durch eine Lavahöhle, in der unter anderem Horden von bösartigen Golems lauern.

Diablo 2: Back to Hellfire

Bei vielen **Diablo**-Fans nimmt der erste Teil der Spielereihe einen besonderen Platz im Herzen ein. Vor allem das Add-on **Hellfire** machte das Abenteuer zu einer einzigartigen und sehr schweren Herausforderung. Um dieses Spielgefühl auch in **Diablo 2** zu übertragen, kreierte Modder Mihail „Onyx" Dimitrov **Back to Hellfire**. Angelehnt an die Geschichte aus **Diablo 1** und das Add-on erleben Sie spannende Missionen in den klassischen Gebieten mit der unverwechselbaren Atmosphäre, gepaart mit den Spielelementen aus der Fortsetzung. Voraussetzung für das Vergnügen ist **Diablo 2** inklusive des Add-ons **Lord of Destruction** mit dem Patch 1.10. Achtung: Höhere Versionen unterstützt der Mod nicht! Gehören Sie zu denjenigen, die sich gerne durch extrem harte Abenteuer kämpfen und ihren Charakter langsam hochzüchten, dann sollten Sie unbedingt **Back to Hellfire** installieren. (ab) ❑



FEILSCHER | Immer wieder überzeugend. Der Held hat einem Händler seine ganz eigenen Preisvorstellungen aufgedrückt.



LABERTASCHE | Einige der neuen Dialoge sind zwar nicht questrelevant, verstärken aber durchaus die Atmosphäre.

Spielstände funktionieren nicht, Sie müssen ein neues Spiel beginnen, um in den Genuss der neuen Aufgaben zu kommen.
Hält man sich vor Augen, dass nach wie vor ein offizielles Mod-Kit fehlt, mit dem normalerweise solche Erweiterungen von Spielen erstellt werden, kann man das Questpaket mit Fug und Recht als bisher größten Mod für **Gothic 3** bezeichnen. Die Arbeiten an der Modifikation begannen bereits vor etwa einem Jahr – allerdings ohne ein solch dickes Projekt zu planen. Aus ersten Fan-Fixes erwuchsen Spielereien mit einfachen Skript-Dateien, deren Ergebnis schließlich als **Katana-Questreihe** im Juni 2007 erschien – die wohl erste Erweiterung des Hauptspiels. „Gut vier Wochen später eröffnete ich den **Questpaket**-Thread im JoWood-Forum", erklärte Humanforce in einem Interview. „Das war eine aufregende Zeit. Ich habe praktisch jeden Tag mehrere Stunden an einer Modifikation gearbeitet, obwohl nicht bekannt war, ob sie überhaupt akzeptiert wird." Seine Sorgen stellten sich als unberechtigt heraus, die Spieler fieberten jeder neuen Version entgegen. Seitdem feilte der Macher unablässig weiter und „zu Spitzenzeiten (...) sicherlich 6 bis 10 Stunden pro Tag" an der Fan-Erweiterung, die bereits mehrere tausend Downloads verzeichnen kann.
Mit der neuen Version 2.0 fügte Humanforce nicht nur die neuen Aufträge des **Questpakets 2.0**, sondern auch eine Questreihe in Mora Sul (Varant) sowie weitere Kleinaufträge hinzu. Außerdem überarbeitete er die **Katana**-Questreihe komplett mit aktuellen Skriptdateien und baute eine mit Quests überarbeitete Version von Lichtwichts Druidenmod ein. Schlussendlich überarbeitete Humanforce auch die Verteilung der Erfahrungspunkte. 22.500 Erfahrungspunkte wurden bestehenden Aufträgen entzogen und auf das Questpaket verteilt. Dabei wurden jeweils maximal 100 Punkte pro Aufgabe umgeschichtet. Für Gotha-Quests erhalten Sie nun insgesamt 100 Rufpunkte, von denen Sie beispielsweise 30 ergattern, wenn Sie Gotha von seinem Fluch befreien.
Das Questpaket ist in der aktuellen Version auf unserer DVD noch unvertont, das soll sich aber bald ändern. Aktuell wird bereits an der Sprachausgabe gearbeitet, aber bei über 2.300 Dialogzeilen kann das etwas dauern ... (mb) ❑

Von: Andreas Bertits

Nach einem gewaltigen Krieg steht die Fantasy-Welt Dragonia vor dem Abgrund. Bauen Sie die Zivilisation neu auf.

AUF DVD
• Mod

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Ca. 25 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Normal



DINOSTARK | Kriegssaurier des Echsenmenschenvolkes vom Silbernen Sumpf bereiten sich auf einen Angriff vor.



DU KANNST NICHT VORBEI! | Eine Horde Hobgoblins versperrt den Weg. Diese Kreaturen sind recht stark. Sie sollten sie nur angreifen, wenn Sie eine mächtige Armee haben.



NOBEL | Die Soldaten der Paladorn Heavy Infantry sehen nicht nur schick aus in ihren blitzenden Rüstungen, sie hauen auch ordentlich zu.

Civilization 4: Dragonia 2

Civilization 4 ist ein hervorragendes Strategiespiel, in dem Sie die Geschicke der Erde bestimmen. Aber träumen Sie davon, auch über eine Fantasy-Welt zu herrschen? Drachen zu befehligen, gegen Orks in den Krieg zu ziehen, mächtige Magie zu entfesseln? **Dragonia 2** erfüllt Ihnen diesen Wunsch.

Nach einem verheerenden, 500 Jahre andauernden Krieg liegt die Welt in Trümmern. Mächtige, verbotene Magie vernichtete fast alles Leben. Diese Katastrophe ging als „The Ravaging“ (auf Deutsch: die Verwüstung) in die Geschichte ein. Inzwischen herrscht ein instabiler Friede zwischen den Völkern. Die Zwergenclans beginnen erneut, sich zu zerstreiten, die Elfenstämme misstrauen einander und die Menschen fliehen in die Wüste. Steht ein neuer Krieg bevor?

25 Zivilisationen beginnen, um die Vorherrschaft zu buhlen. Dazu zählen Orks, Goblins, diverse Elfen- und Zwergenstämme, Menschen und andere Rassen. Welcher Sie als Anführer angehören, liegt bei Ihnen. Haben Sie sich für ein Volk entschieden, steht die schwierige Wahl eines Alter Ego in Form eines Kommandanten für Ihr Reich an. Dieser besitzt unterschiedliche Fertigkeiten, etwa eine hohe Aggressivität, die den Truppen im Kampf zugute kommt, oder „Wahnsinn“, bei dem sich eine Eigenschaft nach einer gewissen Zeit automatisch und zufällig in eine andere ändert.

Grundsätzlich läuft **Dragonia 2** nicht anders ab als **Civilization 4**. Sie bauen Ihre Städte aus, rekrutieren Truppen, investieren in Technologie, erweitern Ihr Reich und führen Schlachten. Allerdings in einer Fantasy-Welt. Vor allem die mannigfaltigen Zaubersprüche machen Laune. Flammenklingen oder Untote beschwören, das hat einfach etwas. Religion spielt ebenfalls eine große Rolle in der Welt von Dragonia. Denn die Götter gewähren ihren Priestern auch Magie. Dadurch lassen sich verletzte Krieger heilen oder feindliche Soldaten verwunden.

Dragonia 2 trägt die Ziffer übrigens aus einem bestimmten Grund im Titel. Teil 1 der Fantasy-Saga erschien für **Civilization 3**. Möchten Sie die Vorgeschichte des großen, 500-jährigen Krieges erleben, laden Sie sich die knapp 380 MB große Datei unter http://diabolic-studios.net/DragoniaIMain.aspx herunter. Auch hier haben Sie mit Sicherheit tagelang Spaß, denn vom Umfang her schenken sich beide Teile nichts. Beide Mods liegen bisher als Beta-Versionen vor, da das Team noch weiter daran feilt. Als Fantasy-Fan und Stratege haben Sie alle Hände voll zu tun, wollen Sie das Reich Dragonia unter Ihre Herrschaft bringen und Ihre Zivilisation aufblühen lassen. ❏



TIERFREUND | Der neue Piratenkapitän ballert mit einer Muskete und setzt als Spezialwaffe einen Papagei ein.

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Ca. 25 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Normal

MEIN SCHATZ! | Ein ritterlicher Bogenschütze (Archer) versucht, diese Schatzkiste in Sicherheit zu bringen.

Half-Life 2: Pirates, Vikings & Knights 2

Aufmerksame PC-Games-Leser kennen **Pirates, Vikings & Knights 2** bereits. Vor etwa einem Jahr stellten wir die erste Version dieser Mehrspieler-Modifikation für **Half-Life 2** vor, in der sich die namensgebenden Fraktionen Piraten, Wikinger und Ritter vermöbeln. Die drei Parteien liegen sich in der aktuellen Beta 2 dieses fantastischen Mods noch immer in den Haaren. Diesmal allerdings gehen sie sich mit jeweils einer neuen Spielerklasse auf den virtuellen Keks.

So greifen die Piraten jetzt auf den Pirate Captain zurück. Der Bursche sieht nicht nur sehr lustig aus, sondern hat auch einen gewaltigen Vogel. Und zwar einen schicken, roten Papagei, der sich als fiese Waffe verwenden lässt. In einer verrückten Spezialattacke schicken Sie ihn gegen die Feinde in die Schlacht. Ihr gefiederter Freund stürzt sich auf die Gegner und traktiert sie mit dem Schnabel. Hilft das auch nichts, kann der Piratenkapitän mit seiner Schwarzpulver-Donnerbüchse explodierende Feuerbälle verschießen.

Die neue Einheit der Wikinger ist der Huscarl. Dieser professionelle Krieger im Skandinavien der Wikinger-Zeit zieht mit Schwert und Schild sowie fliegenden Äxten in die Schlacht.

Diesen Nahkampfangriffen kann der Bogenschütze nicht viel entgegensetzen. Das neue Mitglied der Ritter-Fraktion agiert mit Armbrust, Pfeil und Bogen eher aus dem Hintergrund. Seine Spezialität ist der Abschuss von drei Pfeilen auf einmal.

Weitere Neuerungen sind zwei frische Karten und ein überarbeitetes Kampfsystem, das es Ihnen nun erlaubt, in alle Richtungen zu blocken. Praktisch, wenn Sie etwa auf der Flucht vor einer Feindesübermacht sind. Und die ehrgeizigen Macher feilen weiter unermüdlich an ihrem Mod. Für die nächste Version sind abermals drei neue Spielerklassen geplant. (mb) ❑



TREFFER | Auf der Nachtkarte Urban Jungle infiltrieren wir diese von der Volksbefreiungsarmee besetzte Stadt.



FEUER UND FLAMME | Der Spieler setzt sich im Nahkampf mit einem Flammenwerfer gegen diesen Angreifer zur Wehr.

Battlefield 2: Allied Intent Extended

Wer sich mit Modifikationen für **Battlefield 2** beschäftigt, kommt um **Allied Intent** nicht herum. Das ambitionierte Projekt packte zig frische Karten, Waffen und Fahrzeuge in das Hauptspiel – bis es vor einiger Zeit schließlich eingestampft wurde. Teile des ehemaligen Mod-Teams ließen es aber nicht darauf beruhen, formten eine neue Entwicklermannschaft und entwickeln nun auf Basis ihres früheren Werkes **Allied Intent Extended**. Obwohl die Macher viel Zeit und Hirnschmalz in von Bots unterstützte „Conquest-Matches" investieren, bereiten sie auch Anhängern echter Multiplayer-Partien ein völlig neues Spielerlebnis. Das pralle Paket besteht aus neun eigenen und sieben generalüberholten Karten, einer frischen Partei, sage und schreibe 28 Waffen, 17 selbst gebastelten Flugzeugen sowie zusätzlichen Nachschub-, Waffen- und Pick-up-Kisten. (mb) ❑

Battlefield 2: Battlefield: Apocalypse

Dass die Welt am Abgrund stand, war gestern. Heute sind wir einen Schritt weiter und Atomschläge haben Mutter Erde komplett verwüstet. Als gäbe es keine anderen Probleme, haben sich die Überlebenden in Fraktionen zusammengefunden und springen sich in diesem **Battlefield 2**-Mod in der unwirtlichen Welt gegenseitig an die Gurgel. Sie traktieren sich mit Waffen, die Sie aus dem Schrott zusammengebastelt haben, der zuhauf auf den Straßen liegt. Sie brettern mit fahrbaren Untersätzen umher, die den Namen Automobil nicht verdienen, und balgen sich in der aktuellen Version mit zwei Fraktionen um Flaggenpunkte auf den Schauplätzen der Mehrspielerschlachten. Krude Highlights des Mods sind Waffen wie ein Gerät, das Sägeblätter verschießt (**Half-Life 2** lässt grüßen), sowie Urin und Spritzen als tödliche Nahkampfwaffen. (mb) ❑

Frag Machine

STYX GAMING MOUSE



CODENAME:	Styx	BESONDERE FÄHIGKEITEN:	4fach-Feuer
ZIELVORRICHTUNG:	Lasergesteuert	AUSRÜSTUNG:	7 Tasten
GEWICHT:	128 g	TARNUNG:	Schleichmodus mit
PRÄZISION:	800 bis 2200 dpi		Teflonfüßen

www.speed-link.com





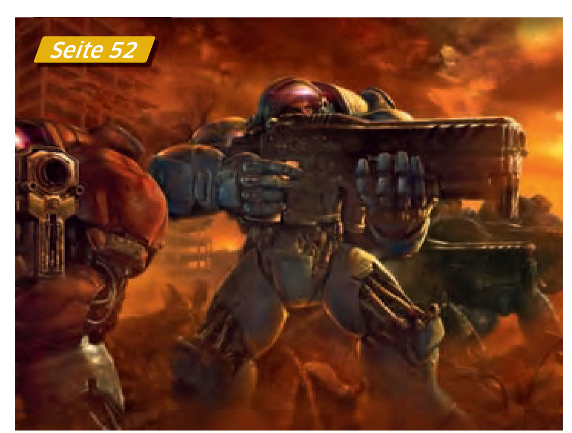
MUSIK, DIE AUF ALLEN PLAYERN LÄUFT?
WER BRAUCHT DAS?
NOWDIO
FÜR ALLE MIT OHREN.
MUSIKDOWNLOAD: • TOP-320K-QUALITÄT • MP3 ONLY • KEIN DRM
• VOLL KOMPATIBEL • SICHERUNG GEGEN DATENVERLUST
WWW.NOWDIO.DE • AB 1. APRIL

VORSCHAU

SPIELE-VORSCHAU | LESERTEST

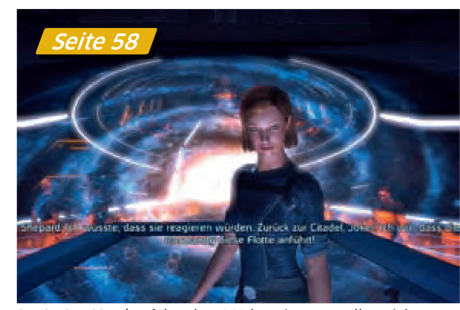
TOP-THEMEN

ECHTZEIT-STRATEGIE
STARCRAFT 2



ENTWICKLERBESUCH | Kein Strategiespiel wird dieses Jahr wichtiger! Daher flog Redakteur Felix Schütz kurzerhand nach Irvine, Kalifornien, wo er **Starcraft 2** ausgiebig im Multiplayer-Modus spielen durfte.

ROLLENSPIEL
MASS EFFECT



SPACE-ODYSSEE | Auf der Xbox 360 hat Biowares Rollenspiel abgesahnt, nun ist der PC dran: Wir spielten die deutlich überlegene Version!

ROLLENSPIEL
DAS SCHWARZE AUGE: DRAKENSANG

Seite 82

ABENTEUERLAND | Sebastian Weber zog als wackerer Held gen Entwicklerstudio Radon Labs aus, um sich Aventurien anzuschauen.

SNEAK PEEK

ACTION-ROLLENSPIEL
MYTHOS

Sneak Peek einmal anders, so lautete die Devise unseres aktuellen Lesertests – ganz bequem vom heimatlichen Sessel aus ließen wir fünf Spieler auf die Fantasy-Welt von **Mythos**, dem kostenlosen Online-Rollenspiel der Flagship Studios (**Hellgate: London**) los. Bislang sind noch nicht alle Spielinhalte fertig, am Crafting wird ebenso noch gefeilt wie an weiteren Regionen. Trotzdem fanden unsere Leser interessante Details heraus, die wir Ihnen natürlich nicht vorenthalten.



> „Einige Monate mehr im Ofen hätten dem Spiel gut getan.“
>
> Bill Roper (Firmenchef Flagship Studios) über **Hellgate: London**

WUSSTEN SIE, ...

dass manche PC-Games-Ausgaben nicht in den üblichen vier, sondern auch in fünf oder gar drei Wochen entstehen? Diesmal etwa durch Ostern bedingt, musste das Heft einige Tage früher in den Druck.

INHALT

MOST WANTED

Unsere Online-Bestenliste: Sie stimmen über die am meisten erwarteten Spiele ab. (Stand: 12. März 2008)

1. **GRAND THEFT AUTO 4** – Action-Adventure | Take 2 – Termin: Nicht bekannt
2. **MAFIA 2** – Action-Adventure | Take 2 – Termin: 2008
3. **ASSASSIN'S CREED** – Action-Adventure | Ubisoft – Termin: 10. April 2008
4. **STARCRAFT 2** – Echtzeit-Strategie | Blizzard – Termin: 2008
5. **AGE OF CONAN** – Online-Rollenspiel | Eidos – Termin: Mai 2008
6. **DSA: DRAKENSANG** – Rollenspiel | Dtp – Termin: Juli 2008
7. **FAR CRY 2** – Ego-Shooter | Ubisoft – Termin: 3. Quartal 2008
8. **SPORE** – Aufbau-Strategie | Electronic Arts – Termin: September 2008
9. **FALLOUT 3** – Rollenspiel | Bethesda Softworks – Termin: 3. Quartal 2008
10. **MASS EFFECT** – Rollenspiel | Electronic Arts – Termin: Mai 2008

VOR ORT BEI BLIZZARD

Der Traum eines jeden Spieleredakteurs: Für zwei Tage flog Felix Schütz für PC Games nach Irvine, Kalifornien, um Starcraft 2 in aller Ruhe auszuprobieren.

VERTRAUTER ANBLICK | Starcraft-Kenner fühlen sich dank gewohntem Grafikstil sofort heimisch.

GESICHERT WIE EIN GEFÄNGNIS ... | ... aber einladend wie ein Freizeitpark: Bei den **WoW**- und **Diablo**-Machern herrscht eine freundlich-kreative Ruhe.

Starcraft 2

Von: Felix Schütz

Remake oder Meilenstein? Wir überzeugten uns selbst – im packenden Mehrspielermodus von Starcraft 2.

Sind wir zu verwöhnt? Da wartet man eine quälend lange Dekade darauf, endlich den Nachfolger von **Starcraft** zu spielen, und dann das: Ernüchterung. Alles sieht aus, klingt so und fühlt sich an wie das Strategiespiel, das seit dem Jahr 1998 als populärster Vertreter des Genres gilt. Wo ist die Evolution? Die Innovation? Auf den zweiten Blick zeigt sich: Von Ersterem gibt's reichlich, aufs Letztere warten wir allerdings noch.

Wir spielen Starcraft 2 etwa zehn Stunden lang. Bei Blizzard vor Ort, in Irvine, Kalifornien. Alle drei Rassen probieren wir aus, alle Einheiten, alle Kniffe. Es dauert keine fünf Minuten, da ist die anfängliche Enttäuschung vergessen: **Starcraft 2** macht – wie konnten wir bloß zweifeln? – einfach irre viel Spaß. Obwohl es sich noch nicht mal in der Alpha-Phase befindet, liefern wir uns klasse ausgetüftelte, spannende Mehrspielerduelle. Eingewöhnungszeit gleich null – immerhin kennen wir den Vorgänger.

Am Anfang einer Partie geht es um Sekunden: Arbeiter bauen Kristalle und Gas ab, mit den Rohstoffen finanziert man die ersten Kämpfer. Ob Terraner, Protoss oder Zerg – sie spielen sich wie alte Bekannte, obwohl die Änderungen kaum größer sein könnten: Blizzard ersetzt mehr als die Hälfte der Einheiten durch neue Kreationen, die „Klassiker" wie der Overlord oder Space Marine haben Upgrades und Veränderungen erfahren. Auch am Interface, der Einheitenkontrolle, den Kartendesigns wurde gefeilt – einige Beispiele lesen Sie im Kasten oben. Alte Taktiken sind passé, neue Herangehensweisen müssen erforscht werden – für die gi-

DER EINZELSPIELERMODUS

Anders als im Vorgänger ist die aufwendige Einzelspielerkampagne von Starcraft 2 nichtlinear – hier die Terraner als Beispiel:

Zwischen den Missionen findet man sich auf dem Schlachtschiff des Helden Jim Raynor wieder. Dort quetscht man seine wechselnden Gesprächspartner in adventuretypischen Multiple-Choice-Dialogen aus. Zudem gibt's fantastisch aussehende Filmsequenzen, direkt in der Spielengine berechnet. Blizzards legendäre Render-Filme sind natürlich auch wieder zu sehen.

Der Technologiebaum ist – anders als im Vorgänger – nicht vorgegeben, sondern lässt sich zwischen Einsätzen beliebig und gegen zuvor verdientes Geld anpassen – welche Einheiten und Upgrades einem zur Verfügung stehen, bestimmt man also selbst. Die Missionen wählt man auf einer brandneuen Weltall-Karte, sodass sich der Ablauf der Einsätze von Spieler zu Spieler unterscheidet.



HELDENZEIT | Die ungewöhnlich aufwendige Story-Kampagne läuft zwischen den Missionen fast wie in einem Adventure ab.

KINOFLAIR | Das Blizzard-Filmteam veredelt die vielen echtzeitberechneten Filmsequenzen zu kleinen Kunstwerken.

DAS IST NEU, DAS IST ANDERS – SO SPIELT SICH STARCRAFT 2

Obwohl das Spielgefühl stark dem Vorgänger ähnelt, hat Blizzard das Konzept behutsam modernisiert. Hier einige Änderungen, die uns aufgefallen sind:

FORTSCHRITTSANZEIGE | Fährt man mit dem Cursor über Gebäude, wird neben den Trefferpunkten auch ein blauer Fortschrittsbalken angezeigt. Er informiert über die Bau- oder Forschungsdauer. Bei gedrückter „Alt"-Taste werden diese Informationen von allen Einheiten und Gebäuden eingeblendet.

GEBÄUDE IM SCHNELLZUGRIFF | Mehrere Gebäude lassen sich als Gruppe abspeichern. Der Clou: Hat man etwa drei Kasernen in einer Gruppe und gibt einen Marine in Auftrag, produzieren alle drei Kasernen je einmal die gewünschte Einheit. Auch die Sammelpunkte werden für die ganze Gruppe vergeben. Für Profis wenig interessant, für Einsteiger aber ein toller Bonus.

ZERSTÖRBARE OBJEKTE | Auf manchen Karten sind Zugänge mit Trümmern versperrt. Speziell zu Beginn einer Mehrspielerpartie ist manch attraktive Position auf der Karte so nur umständlich zu erreichen, da die Trümmer mit 2.000 Trefferpunkten sehr stabil sind. Im schlimmsten Fall erzeugt das Niederreißen solcher Barrieren eine Schwachstelle in der eigenen Basisverteidigung.





GELBE KRISTALLE | Anders als blaue Kristallfelder werfen gelbe deutlich mehr Credits ab. Im Multiplayer-Modus sind sie daher begehrte Ziele für Außenposten und entsprechend hart umkämpft.



ÜBERWACHUNGSTÜRME | Eine der vier spielbaren Karten war mit solchen Türmen übersät. Stellt man eine Einheit daneben, erzeugt das Bauwerk einen großen Sichtradius – ideal zur Überwachung von Feindbewegungen.

SICHTBARES RASTER | Das Spielfeld basiert wieder einem Raster. Neu daran ist, dass es nun beim Bauen deutlich angezeigt wird – ein netter Service für Einsteiger.

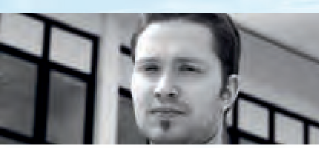
UNBEGRENZTE GRUPPENGRÖSSEN | Selbst hunderte Zerglinge darf man in eine Gruppe packen – ein riesiger Unterschied zum ersten Starcraft, wo Gruppen aus maximal zwölf Einheiten bestanden.

gantische E-Sport-Community ist **Starcraft 2** daher schon jetzt der vermutlich wichtigste Titel der nächsten Jahre. Das halten Sie für übertrieben? Dann reisen Sie mal nach Korea - **Starcraft** ist dort populärer als Atemluft.

Spieleredakteure lieben Verlockungen. Und Blizzard besitzt einen ganz herrlichen Köder: Die Enthüllung der Zerg ist Anlass unseres Besuchs, entsprechend viel Zeit investieren wir in die schleimige Bande – massenhaft Details zu den neuen Einheiten, Gebäuden und Taktiken lesen Sie auf der nächsten Doppelseite. Die bereits bekannten Terraner und Protoss führen wir natürlich auch ausgiebig aufs Schlachtfeld. Unsere Erkenntnisse folgen auf den Seiten 56 und 57. ❑

ERSTEINDRUCK

Felix Schütz



Ich bin kein Mehrspieler-Fan. Und doch hat sich mir **Starcraft 2** in Hirn und Herz gebrannt: das hohe Tempo, die faszinierenden Einheiten, diese Liebe zum Detail – typisch Blizzard, eine Klasse für sich. Hochzufrieden kann ich mich nun – als Story-Fanatiker und notorische Heulsuse – auf meine wahre Leidenschaft freuen: die Einzelspielerkampagne.

ENTWICKLER: **Blizzard**
ANBIETER: **Vivendi**
TERMIN: **2008**

INTERVIEW MIT SAMWISE DIDIER, DUSTIN BROWDER UND CHRIS SIGATY

„Wir sind noch nicht mal in der Alpha-Phase."

CHRIS SIGATY (Leitender Produzent)



DUSTIN BROWDER (Chefdesigner)



SAMWISE DIDIER (Künstlerischer Leiter)

PC Games: Es gibt einige Fans und Kritiker, die behaupten, **Starcraft 2** sei einfach nur ein Remake mit 3D-Engine und ein paar neuen Einheiten. Eure Antwort darauf?

Samwise Didier: „Solange jemand nicht selbst die Gelegenheit hatte, es wirklich zu spielen, trifft mich diese Form von Kritik nicht. Erst wenn das Spiel erhältlich ist und jemand sagt, es sei schlecht, würde mich das aufregen. Doch das wird nicht passieren, denn schon jetzt ist die Reaktion derjenigen, die es gespielt haben, außerordentlich positiv – und wir sind noch nicht mal in der Alpha-Phase!"

Dustin Browder: „Außerdem haben wir eine brandneue Solo-Kampagne mit einer intensiven Handlung und jeder Menge Entscheidungen und Freiheiten für den Spieler! Man kann darin beispielsweise die Missionsabfolge bestimmen und entscheiden, welche Einheiten und Technologien man in Einsätze mitnimmt. Das wird etwas ganz Neues."

PC Games: Klingt so, als würdet ihr doch eine Menge Arbeit in den Solo-Part stecken. Ist **Starcraft 2** am Ende des Tages denn nicht ein Multiplayer-Spiel?

Chris Sigaty: „Du wärst überrascht – ich weiß jetzt gerade nicht, ob es bei **Warcraft 3** oder **Starcraft** war, aber bei einem der beiden haben gerade mal 50 Prozent der Käufer den Online-Part ausprobiert! Das bedeutet, dass viele Käufer das Spiel nur im Einzelspieler oder höchstens mal im LAN gespielt haben. Das rechtfertigt jeden Aufwand."

Dustin Browder: „Der Schwerpunkt unserer Entwicklung liegt sicher auf dem Multiplayer. Wir arbeiten derzeit vor allem an den drei Rassen, der Spielmechanik und dem Balancing. Erst wenn das rund läuft, widmen wir uns so richtig dem Einzelspieler-Part, denn wir wissen sehr genau, wie wichtig er den Menschen da draußen ist."

SCHLEIMIG | Willkommen bei den Zergs. Da die Rasse erst kurz in Entwicklung ist, prangen noch viele Platzhaltergrafiken.

Die Zerg

ÜBERRASCHUNG | Die mächtigen Luft-Einheiten Corruptors räumen in der Terraner-Basis mächtig auf.

Protoss und Terraner hatte Blizzard schon vor Monaten enthüllt, die Zerg hingegen mussten warten. Die Gründe dafür zeigen sich beim Anspielen: An der dritten Rasse hat sich einiges geändert.

Es beginnt vertraut: Um das Haupthaus krabbeln drei kleine Larven, aus denen sämtliche Einheiten „schlüpfen". Anfangs stehen nur Drohnen und Overlords zur Wahl; erstere bauen Vespingas und Kristalle ab, außerdem mutieren sie in sämtliche Zerg-Gebäude. Die neuen Overlords zwingen zum Umdenken: Zwar erhöhen sie die Anzahl kontrollierbarer Truppen, doch dienen sie nicht mehr dem Einheitentransport. Stattdessen besitzen sie neue Fähigkeiten, etwa die Mutation zum Overseer, einer Aufklärungseinheit.

Auffälligste Änderung: Die Queen. Ihr Job ist die Ausweitung und Befestigung der Basis. Nach wie vor müssen die Zerg ihre Gebäude auf einem Schleim namens Kriecher errichten. Nur die Queen kann diese Masse erweitern, das geschieht in Rekordzeit: Zerg-Stützpunkte wachsen noch schneller als früher. Auch errichtet die Queen Abwehrtürme und heilt verletzte Gebäude im Notfall. Das war's dann aber auch meist für die Dame: In fast jedem Angriff wurde sie uns in Fetzen geschossen, gegen einen Trupp Marines hat sie keine Chance. Als offensive Einheit taugt sie ebenfalls nicht viel, höchstens im Zergling-Rush konnten wir sie sinnstiftend einsetzen.

Einheiten werden in Leveln aufgewertet und nicht mehr – wie früher – in Einzelaspekten wie Kampfkraft oder Panzerung. Nur eine von vielen kleinen Detailänderungen. So darf man für die Zerg zwei Sammelpunkte de-

DIE NEUEN EINHEITEN ...

ROACH

So wie Zerglinge ist die Roach früh und günstig produzierbar. Ihre geringe Angriffskraft gleicht sie durch eine rasend schnelle Regenerationsrate aus – ein einzelner Space Marine könnte das Biest niemals erledigen. Das macht sie anfangs zu einer wertvollen Unterstützung, doch im späteren Spielverlauf verliert sie an Bedeutung.

INFESTOR

Unbewaffnet, aber mächtig: Die Infestor-Fähigkeit „Krankheit" entzieht Gegnern 95 Prozent der Trefferpunkte und springt auf andere Einheiten über – ideal, um Feindgruppen zu schwächen. Meisterstück des Infestors: Er bewegt sich unterirdisch in die Feindbasis, wo er ein Gebäude verseucht. Dieses produziert daraufhin blitzschnell infizierte Space Marines – gewaltig der Schaden, groß der Spaß.





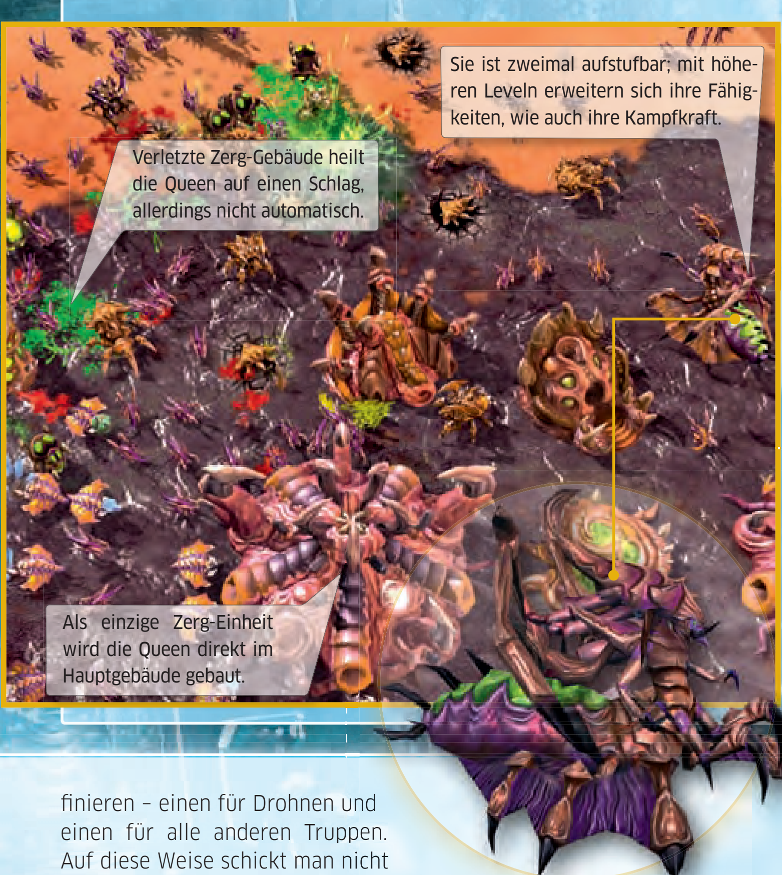
NYDUS-WURM

Invasion in zwei Schritten: Zunächst errichtet man einen Nydus-Tunnel. Dort schickt man Einheiten hinein – und wartet. Derweil kommandiert man den Nydus-Wurm hinter die feindlichen Linien. Dort lässt man ihn in einen Ausgang des Tunnels morphen und die am anderen Ende wartende Invasionsarmee sprichwörtlich „auskotzen". Die Einheit erscheint uns noch zu mächtig; die Entwickler arbeiten daran.

CORRUPTOR

Die ultimative Luft-Luft-Waffe der Zerg! Anstatt feindliche Einheiten zu zerstören, werden diese infiziert; sie kämpfen dann für einen Augenblick auf Seiten des Feindes. Der Clou: Die Gegner holen korrumpierte Kameraden gnadenlos vom Himmel - so spart man sich Arbeit!





DIE QUEEN

Die Queen ist das Herzstück einer jeden Basisverteidigung – sie existiert daher nur einmal pro Zerg-Spieler auf der Karte. Wird sie vernichtet, kann sie neu gezüchtet werden.

> Sie baut kleine günstige Kapseln, die entweder den Kriecher erweitern oder Feinde unter Beschuss nehmen. Letztere erhalten eine deutlich größere Reichweite, wenn die Queen daneben sogenannte Shrieker-Türme baut, die außerdem getarnte Einheiten aufdecken. Außerdem kann die Queen den eigenen Kriecher vergiften und so Fallen für Angreifer stellen.

> Bei einem Angriff infiziert die Queen kurzerhand die eigenen Gebäude; für kurze Zeit verhalten sich diese dann wie Abwehrtürme und nehmen Feinde unter Beschuss.

> Die Queen kann blitzschnell zu jedem beliebigen Zerg-Gebäude reisen, danach ist ein kurzer Cooldown fällig.

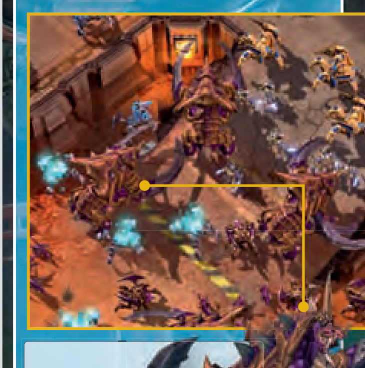
finieren – einen für Drohnen und einen für alle anderen Truppen. Auf diese Weise schickt man nicht mehr versehentlich einen Arbeiter in die nächste Belagerungsschlacht.

In Windeseile hat man ein Dutzend Zerglinge gezüchtet, mit denen man Gegnern schon früh gefährlich werden kann. Neu im Zerg-Rush: Die Roach, eine pfiffige Kampf-Einheit, die zwar nur wenig Schaden austeilt, sich dafür aber in blitzschnell selbst regeneriert. Wir machen den Test: Ganze 20 Sekunden hält eine Roach auf Stufe 3 dem Beschuss eines Stufe-3-Hydralisken und Stufe-3-Lurkers stand.

Weitere coole Neuzugänge im zergischen Genpool: Der Corrupter und der Infestor. Ersterer ist eine tintenfischartige Anti-Luft-Einheit, die feindliche Flieger kurzerhand gegeneinander aufbringt. Zusammen mit den altbekannten Mutalisken und Wächtern sind die Zerg auch in der Luft wieder stark vertreten. Der unbewaffnete Infestor hingegen besitzt mächtige Fähigkeiten, die – richtig eingesetzt – das halbe Match entscheiden können.

Dass die Zerg noch nicht lange in der Entwicklung sind, sieht man einigen Animationen und Texturen an. Auffälligste Baustelle ist aber der Nyduswurm: Das Vieh dient als mobiler Ausgang für den Nyduskanal, eine Art Transportkammer für Zerg-Einheiten. Blizzard schraubt und feilt jedoch noch dermaßen an dem Wurm herum, dass sie bislang keine fertigen Animationen hat: Auf Karten im Weltall bewegt er sich, als würde er sich durch Erde graben – inklusive aufgewirbeltem Sand, der gar nicht da ist. Wir sind gespannt, wie Blizzard dieses Problem lösen wird. ❑

... UND DIE ALTEN



ULTRALISK
Ganz simpel: Das Riesenvieh ist gewachsen, macht aber immer noch das Gleiche wie früher: Dickhäutig und mit großen Kampfzähnen bewaffnet auf feindliche Gebäude losgehen. Wichtiges Detail: Ultralisken können sich nun auch einbuddeln.

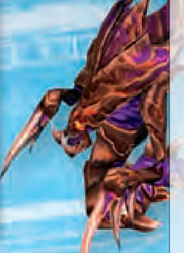
MUTALISK
Der beliebte Klassiker: Mutalisken sind schnell zu produzieren und in großen Mengen brandgefährlich: Ihr Schuss trifft Boden- und Luftziele, ein Treffer springt auf bis zu zwei weitere Ziele in der Nähe über. Wie gewohnt mutiert der Mutalisk auf Wunsch in einen Wächter.

WÄCHTER
Noch immer feuern die mächtigen Wächter aus großer Distanz starke Schüsse auf Bodenziele ab, doch diesmal mit einem Detail: Ein Treffer spawnt eine kleine Larve, die für einige Sekunden wild auf den Gegner eindrischt. Das erschien uns einen Tick zu mächtig, zumal die entbehrlichen Larven oft das feindliche Feuer auf sich zogen.



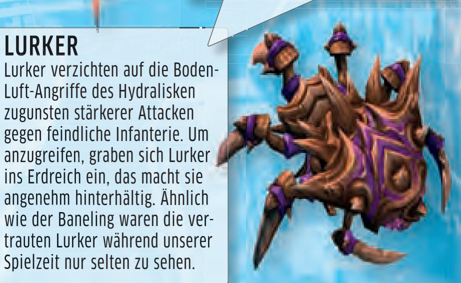
ZERGLING
Unverändert: Zerglinge sind die Stütze einer jeden Zerg-Armee und speziell zu Beginn in einer Partie gefürchtet: Pro Nahrungseinheit schlüpfen zwei Zerglinge aus dem Ei, die ein irres Tempo vorlegen. Beim Probespielen schickten wir genau 110 Zerglinge in eine Feindbasis – sehr befriedigend. Neu: Zerglinge mutieren auf Wunsch nun in die neuen Banelings.

BANELING
Der umherkugelnde Baneling schlüpft aus einem verpuppten Zergling. Er ist eine Kamikaze-Einheit, die bei Kontakt mit Feinden explodiert und so großen Schaden verursacht. Beim Anspielen bekamen wir die Biester allerdings selten zu Gesicht, die meisten Spieler setzten auf andere Strategien.





HYDRALISK
Neben Zerglingen die wohl grundlegendste Einheit im ersten Starcraft, ist der Hydralisk auch diesmal nahezu unverändert dabei. Nach wie vor zerlegen Hydralisken problemlos feindliche Flug- und Boden-Einheiten auf Distanz, das Verhältnis aus Kampfkraft, Tempo und Panzerung ist ausgewogen. Sie mutieren auf Wunsch in Lurker.



LURKER
Lurker verzichten auf die Boden-Luft-Angriffe des Hydralisken zugunsten stärkerer Attacken gegen feindliche Infanterie. Um anzugreifen, graben sich Lurker ins Erdreich ein, das macht sie angenehm hinterhältig. Ähnlich wie der Baneling waren die vertrauten Lurker während unserer Spielzeit nur selten zu sehen.

OVERLORD
Wie erwartet erhöhen Overlords das Einheitenlimit, bewegen sich langsam und grunzen lustig. Wichtigste Änderung: Overlords transportieren keine Einheiten mehr. Dafür können sie an Ort und Stelle etwas Kriecher absondern, so dass man seine Basis schnell ausweiten kann. Getarnte Feinde erkennen Overlords nicht mehr – dafür müssen sie in Overseer mutieren.

OVERSEER
Die Overseer verzichten auf die schleimigen Fähigkeiten des Overlords, können dafür aber getarnte Feind-Einheiten erkennen. Sie sind etwas schneller als ihre Vorgänger-Form und erweitern ihren Sichtradius enorm, sobald sie eine kurze Zeit lang nicht bewegt wurden.

DEPOTS ALS FALLE
Terranische Depots können nun flexibel im Boden verschwinden und wieder auftauchen. Hier ein fieser Trick: Der Fluchtweg der Space Marines wird durch die oben stehenden Depots versperrt, die Kreuzer erledigen den Job mit ihrem (brandneuen!) Plasmawaffen-Upgrade.

DURCHGANG
Da sie sich herabsenken lassen, kann man Depots nun platzieren, wo man möchte. Hier bilden sie im Notfall allerdings ein Tor zwischen den beiden Bunkern!

Die Terraner

Von allen Rassen haben die Terraner die wenigsten Änderungen erfahren. Trotzdem müssen **Starcraft**-Kenner kräftig umdenken. Die beliebte Taktik, kritische Gebäude und Einheiten mit Depots einzumauern, bekommt in **Starcraft 2** beispielsweise deutlich mehr taktische Würze: Die günstigen Gebäude lassen sich nun auf Knopfdruck im Erdboden versenken, so dass sich eigene Einheiten frei darüber bewegen können. Bei Angriffen hingegen fährt man die Silos einfach wieder nach oben – wer geschickt baut, kann gegnerische Truppen so in Käfige sperren und aus der Distanz beschießen!

Zuletzt genannten Job machen nach wie vor die Belagerungspanzer am besten – bis auf eine Anzeige, die über seine Schussreichweite informiert, hat sich an dem Gefährt nichts geändert. Ähnliches gilt für Space Marines, die Stütze jeder Terraner-Armee – bis auf eine Ausnahme: Sie lassen sich nun mit Schilden ausstatten, die erste Treffer abfangen, bis der Schutz sichtbar zerbirst. Feuerfresser wurden zudem durch Rächer ersetzt – Granaten werfende Grobiane, die Gegner verlangsamen und sich somit ideal in der zweiten Reihe einer Abwehrstellung machen.

Anstelle des Goliaths tritt der riesige Mech namens Thor – eine arg nutzlose Einheit ohne klare Aufgabe, von der wir erwarten, dass sie noch kräftig abgeändert wird. Gleiches gilt für die Luft-Einheit namens Nomad: Als eines von insgesamt fünf fliegenden Vehikeln erfüllt sie am ehesten den Tatbestand von Überflüssigkeit: die Fähigkeit, kleine Türme flexibel auf der Karte zu platzieren, könnte man sicher auch in anderen Einheiten besser und vor allem fairer unterbringen.

Ein Highlight der neuen Terraner sind die Anbauten für Kaserne, Raumhafen und Fahrzeugfabrik: Das technische Labor ermöglicht neue Forschungen und Einheiten, während der Reaktor wirklich für Tempo sorgt: Dank ihm bekommen die Produktionsgebäude zwei zusätzliche Bau-Slots, so dass man bis zu sieben Einheiten gleichzeitig in Auftrag geben kann. Außerdem – und das ist ein Hammer – werden zwei Einheiten gleichzeitig erzeugt. Viele Terraner-Strategien müssen dadurch völlig neu definiert werden. ❑

DIE SPIELZEUGE DER TERRANER



THOR
Scheinbar als Artillerie entworfen, teilt der Thor in seiner jetzigen Form nur schwach aus und wirkt in jeder Hinsicht überdimensioniert. Wird er zerstört, bleibt ein hilfloses Wrack zurück, das man kostenpflichtig und direkt reparieren kann.

VIKING
Wie ein Transformer verwandelt sich der Viking je nach Bedarf entweder in einen Kampfroboter mit Miniguns oder in einen fliegenden Jäger mit starker Anti-Luft-Bewaffnung. Eine flexible, sehr interessante Einheit.

SCHNELLER!
Durch den Reaktor als Gebäude-Erweiterung produzieren Fabrik, Kaserne und Raumhafen bis zu sieben Einheiten am Stück, davon je zwei sogar parallel – eine aufregende Änderung, die viele neue Taktiken ermöglicht und die Terraner speziell zu Beginn einer Partie mächtiger erscheinen lässt.



GUT GESCHÜTZT
Space Marines erhalten durch ein Upgrade einen tragbaren Schild, der standardmäßig aktiv ist und den ersten schweren Treffer abblockt, bevor er dauerhaft zerbirst. Das erkauft den Einheiten oft die entscheidenden Sekunden zum Sieg.

WARPGLEITER
Die fliegenden Langstrecken-Kanonen lassen sich verhältnismäßig früh bauen und vielseitig einsetzen – zumindest bis man einige Trägerschiffe besitzt.

TRÄGER
Klingt, sieht aus und bewegt sich exakt so wie im ersten **Starcraft**. Toll allerdings: Per Rechtsklick produzieren Träger nun automatisch die kleinen Interceptor-Abfangjäger nach.

PHÖNIX
Anstelle der Scout-Flieger treten die neuen Phönix-Einheiten. Diese Flitzer überladen sich auf Knopfdruck selbst und ballern wild um sich – ideal gegen Schwärme von Mutalisken!

MUTTERSCHIFF
Verdammt teuer und so unbeweglich wie das Klischee eines Spieleredakteurs: Das Protoss-Mutterschiff braucht zwar den Schutz anderer Luft-Einheiten, spielt unterstützend aber seine volle Stärken aus. Hier erzeugt das Prachtstück etwa ein Stasisfeld, durch das sich alle Objekte stark verlangsamt bewegen.

Die Protoss

Wenig Neues, aber viel Tolles bei den Protoss: Die Rasse der tiefgläubigen Alien-Krieger gefällt uns bislang am besten, obwohl sich die Neuerungen auch bei ihr in Grenzen halten. Sonden bauen Gebäude immer noch wie am Schnürchen – besonders die Protoss profitieren von der Neuerung, mehrere Bauaufträge in Folge zu vergeben. Der Basisbau verläuft klassisch, mit einer Ausnahme: Die Phasenkanone lässt sich nun in eine Energieform verwandeln und bewegen. Wie jedes Gebäude der Protoss kann sie so in dem Einflussbereich von Pylonen erneut errichtet werden. Ein Umstand, dem eine neue Einheit zusätzliche Würze verleiht: das Phasenprisma. Dieser fliegende Transporter verwandelt sich auf Wunsch in eine Art Übergangs-Pylon mit dem typischen Einflussbereich. Wer nun also vor die Basis des Gegners düst, dort drei Phasenprismen aufstellt und die Phasenkanonen hinterher schickt, hat einen dicken Vorteil.

Was diesmal fehlt: Die Energiebatterien zum Aufladen der wichtigen Schilde, die den Protoss ihre Widerstandskraft verleihen. Neue Taktiken sind daher gefragt, eine probierten wir auch gleich aus: Warp-Knoten (die Kaserne der Protoss) lassen sich zu Warp-Toren aufrüsten; diese beamen eine produzierte Einheit direkt in den gewünschten Einflussbereich eines Pylons – oder den eines Phasenprismas. Praktischer geht's nicht.

Den größten Spaß hatten wir in einer Partie gegen die Zerg: Während unser Widersacher die Karte mit Türmen zukleisterte, bauten wir Trägerschiffe und Kolosse. Erstere greifen mit Mini-Kampfjägern aus großer Entfernung an, die aber erst gebaut werden müssen – ein Prozess, der sich nun per Rechtsklick endlich automatisieren lässt! Kolosse sind große Kampfläufer, die (mittlerweile) einen breit gefächerten Strahl abfeuern. Während unsere Trägerschiffe also die Zerg-Türme ablenkten, schossen die Kolosse um sich und durchbrachen die Verteidigungslinie. Danach holten wir zum Finale aus: Das teure Mutterschiff der Protoss feuert auf Wunsch einen gewaltigen Strahl aus seiner Unterseite heraus: wie im Film **Independence Day** zog das gute Stück so eine Schneise der Verwüstung durch die Zerg-Basis – unser Sieg hätte kaum befriedigender sein können. ❑

FORTSCHRITTLICHE PROTOSS-TECHNOLOGIE



KOLOSSE
Diese vierbeinigen Riesen-Roboter staksen kurzerhand eine Ebene rauf oder herunter, was sie ähnlich flexibel wie Luft-Einheiten macht. Das hat auch Nachteile: Sie können von Anti-Luft-Waffen attackiert

MOBILE PHASENKANONE
Das ist neu und spannend: Der standardmäßige Abwehrturm der Protoss lässt sich beliebig bewegen und neu aufbauen. Einzige Voraussetzung: Er muss sich im Einflussbereich eines Pylons oder Phasenprismas befinden.

UNSTERBLICHE
Eine raffinierte Einheit: Starke Attacken wie die von Ultralisken steckt der Schild dieses Fernkämpfers mühelos weg. Leichte Angriffe wie die eines Zerglings hingegen machen ihm zu schaffen. Speziell gegen die Belagerungspanzer der Terraner hatten wir dank einiger Unsterblicher ein leichtes Spiel.

Vor Ort bei Bioware

Die Macher von

Von: Christian Burtchen

Das Wort „Meisterwerk“ geht dem Spieleredakteur leichtfertiger von der Hand, als es sollte. Unbestritten meisterhaft sind jedoch **Baldur's Gate 1** und **2** oder **Knights of the Old Republic**, Rollenspiele mit funktionierender Spielmechanik und wichtiger: mit dem Drang, eine Geschichte zu erzählen. Nicht nur so, dass sie die Spieler bei Laune hält, sondern dass sie diese mitfühlen, mitleiden, mitfreuen lässt, Emotionen auslöst. Was bei anderen Produkten auf der „Wenn wir noch Zeit haben“-Liste steht, hat bei Bioware oberste Priorität.

„Lachen ist einfach. Weinen ist am schwierigsten.“
Diarmid Clarke, Projektleiter von Mass Effect, über die Emotionen, die Bioware hervorrufen möchte

Das Entwicklerstudio Bioware ist eine Koryphäe auf diesem Gebiet. Sein jüngstes Werk, **Mass Effect**, erschien im November vergangenen Jahres für die Xbox 360, räumte Kritikerpreise ab und Händlerregale leer. Im Mai 2008 kommt es für den PC heraus. Verspätet, aber verbessert, wie unser Vor-Ort-Besuch bei Bioware zeigt.

Worum geht es in Mass Effect? Anno 2148 entdeckte die Menschheit eine außerirdische Weltraumreise-Technologie und nutzte sie natürlich, um den engen Grenzen des heimatlichen Sonnensystems zu entfliehen. Die Erdlinge fanden heraus, dass im Universum ein komplexes Sozialgefüge zwischen den zahlreichen Aliens herrscht.

Wir schreiben nun das Jahr 2183 und befinden uns an Bord des Raumschiffs Normandy. Commander Shephard, der Spielcharakter, geht einer scheinbar harm-

MASS EFFECT IM ÜBERBLICK

- Dank des sogenannten „Mass Effect“ bereisen die Menschen im 22. Jahrhundert flink das von vielen Aliens bewohnte Universum.
- Sie sind als Commander Shephard im All und auf Planeten unterwegs.
- Bodenmissionen finden immer im Team zu dritt statt, Ihren Squad-Mitgliedern geben Sie bedarfsgerecht Anweisungen.
- Sechs Klassen und ein Dutzend Charakterwerte stehen zur Auswahl.
- Gelegentlich gibt es Minispiele, um etwa einen Code zu knacken.
- Eine besondere Stärke ist die erzählte Geschichte, die viele Möglichkeiten und damit einen hohen Wiederspielwert bietet.

AUF DVD
- **Video zum Spiel**



CHARMANT | Liara T'Soni gehört zum Volk der Asari und ist eine von zwei potenziellen Liebschaften in **Mass Effect**.



ALARMSTUFE ROT | Kurz nach der Ankunft auf Eden Prime werden Sie Zeuge der bedrohlichen Geth-Invasion.

Mass Effect

Bioware steht für Qualität, Spaß, grandiose Geschichten. Und für gute PC-Umsetzungen – wie demnächst Mass Effect.



SAREN ARTERIUS

Sieht unfreundlich aus, ist er auch. Und leider auf eine mysteriöse Weise noch verdammt mächtig.

GEFÄHRDET | Urdnot Wrex (links) ist ein Vertreter der Krogan, die durch einen tödlichen Virus vom Aussterben bedroht sind.



DAS KAMPFSYSTEM

Die Kämpfe laufen in Echtzeit ab, sind aber jederzeit pausierbar, um Befehle zu erteilen. Neben Ihren Waffen (aufgeteilt in vier Klassen, mit Items modifizierbar) nutzen Sie Spezialaktionen Ihres Equipments und Ihre biotischen Fähigkeiten, das Äquivalent zur Macht in **Knights of the Old Republic**. Während eines Kampfes ist das Speichern nicht möglich.



▲ **BIO-TICK |** Die biotischen Spezialfähigkeiten (Bild) sehen spektakulär aus. Auch die Aktionen Ihrer Team-Kameraden lassen sich nutzen – eine spaßige Angelegenheit! Am einfachsten ist jedoch oft der simple Einsatz von Schusswaffen.

◀ **UM DIE ECKE GEDACHT |** Wie bei einem Taktik-Shooter ist es mitunter sinnvoll, Gegner aus der Deckung zu beobachten und aus dem Hinterhalt zu beschießen.

DIE CHARAKTERENTWICKLUNG

Die starke Erzählung in Mass Effect führt nicht dazu, dass der Rollenspiel-Part zu kurz kommt. Im Gegenteil: Die Entwicklung der Charaktere ist nötig, tiefgründig und unterhaltsam.

FÄHIGKEITENAUSBAU

Für erledigte Gegner und Aufträge erhaltene Erfahrungspunkte wandeln Sie nach jedem Stufenaufstieg in den Ausbau Ihrer Charakterwerte um. Dabei schulen Sie etwa den Umgang mit den Waffen (1), mit Geräten und den dazugehörigen Spezialaktionen (2) oder eventuelle Heilfertigkeiten (3). Ihre sozialen Fähigkeiten Schmeicheln und Einschüchtern (4) stellen Ihnen weitere Dialog-Optionen zur Verfügung. Was verbirgt sich hinter Spectre-Training (5)? Steigen Sie zum Spectre auf, haben Sie weiter die Möglichkeiten, Ihre Kampffähigkeiten zu verbessern.



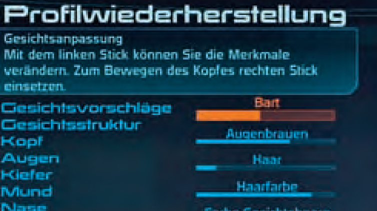


▲ **INVENTAR |** Die PC-Fassung stellt deutlich mehr Informationen dar als das vergleichbare Xbox-360-Menü, und das auch noch viel übersichtlicher und in sinnvolle Kategorien gegliedert. Items lassen sich vergleichen, automatisches Ausrüsten fehlt allerdings.

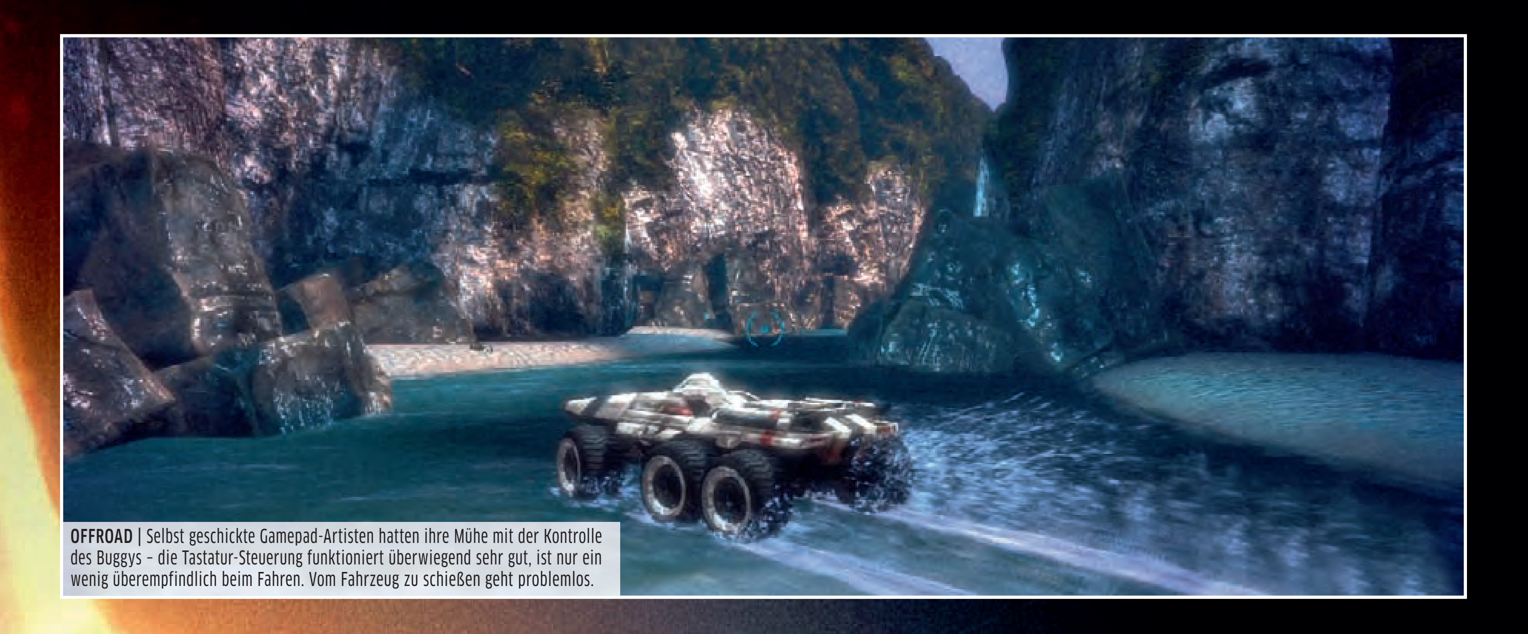
▶ **FACEBOOK |** Das Erscheinungsbild lässt sich im Wortsinne haarklein beeinflussen. Übrigens: Wählen Sie eine Frau, kommt es eventuell zu einer lesbischen Beziehung.

▼ **KLASSE ENTSCHEIDUNG |** Am Anfang bestimmen Sie für den Hauptcharakter Shephard eine Klasse und haben dabei die Wahl zwischen Agent, Ingenieur, Soldat, Adept, Vanguard und Wächter. Alle Klassen haben entsprechende Schwerpunkte, etwa im Kampf oder im Umgang mit nützlichen Gadgets. (Xbox-360-Bild)









OFFROAD | Selbst geschickte Gamepad-Artisten hatten ihre Mühe mit der Kontrolle des Buggys – die Tastatur-Steuerung funktioniert überwiegend sehr gut, ist nur ein wenig überempfindlich beim Fahren. Vom Fahrzeug zu schießen geht problemlos.



„In Mass Effect gibt es nicht ‚die' eine Botschaft."

Diarmid Clarke, Projektleiter

losen Mission auf der Kolonie Eden Prime nach. Mit an Bord ist Nihlus, ein sogenannter Spectre, ein Wächter des Weltalls. Er soll nicht nur assistieren, sondern auch einschätzen, ob Shephard das Zeug hat, der erste menschliche Spectre zu sein.

Doch kurz nach der Landung stellt sich heraus, dass die Geth, synthetische Lebensformen, den Planeten angreifen. Es folgen: ein tödlicher Verrat, eine bedeutungsschwangere Sequenz aus vergangenen Zeiten, eine dramatische Sitzung des Zitadellen-Rates, Intrigen, Zwistigkeiten zwischen außerirdischen Rassen, Hass, Liebe (optional) und viele Entscheidungen.

Ob Sie gut oder böse agieren, das überlässt Mass Effect Ihnen. Sie haben die Wahl, zu töten oder leben zu lassen, friedlich oder kämpferisch zu klären – den richtigen Weg gibt es nicht. Bioware geht hier weiter als die Rollenspiel-Konkurrenz: Mass Effect verbindet die Weitläufigkeit eines Grand Theft Auto mit der packenden Erzählung eines Max Payne 2 und der Entscheidungsgewalt eines The Witcher. So entsteht ein Werk, in dem sich der Spieler wirklich als Teil einer gewaltigen Erzählung epischen Ausmaßes fühlt, in der viele Handlungsmotive lange im Dunkeln bleiben. Der Spieleredakteur ist geneigt, von einem interaktiven Film zu sprechen, wäre dieses Genre nicht seit den 90er-Jahren verpönt. „Sillywood, wie wir diese alten Filmespiele nennen, hat viel kaputt gemacht", erklärt Bioware-Gründer Greg Zeschuk im Interview (Seite 63).

Bioware indes hat mit Mass Effect vieles gut gemacht – und macht es auf dem PC noch besser. Wir überzeugen uns anhand einer Beta-Fassung vom verbesserten Interface (siehe links), mit dem die Handhabung der Charaktere leichter fällt. Genau wie bei Jade Empire verkürzt die PC-Umsetzung von Mass Effect die Ladezeiten drastisch („Wir ma-

MILCHSTRASSENKREUZER



▶ **UNENDLICHE WEITEN** | Von der Normandy aus bereisen Sie alle Planeten der Galaxie, natürlich mit Überlichtgeschwindigkeit.

▼ **BODENSTÄNDIG** | Auf den Planeten gibt es neben konkreten Missionen auch viel zu erkunden. Auf der Karte setzen Sie komfortabel Ihre Wegpunkte (Xbox-360-Bild).



KAMPFBILDSCHIRM | Das Interface zeigt neben einem Radar auch den Gesundheitszustand Ihres Teams und die Ausrüstung an. In der PC-Fassung kommen außerdem Slots für Waffen und Spezialaktionen hinzu.


FEUER GEFÄLLIG? | Je nach gewählter Munition – hier: Feuer – erzielen Sie unterschiedliche Schadensarten und Effekte beim Gegner.


BÖSEWICHT | Schnell stellt sich heraus, dass Saren ein falsches und für die gesamte Galaxie gefährliches Spiel spielt.


KINOREIF | Bioware spielt in den Zwischensequenzen mit Perspektiv- und Schärfe-Einstellungen, um die Geschichte filmisch in Szene zu setzen.

chen da nichts Besonderes, das ist auf dem PC einfach leichter.", erklärt Diarmid Clarke auf Nachfrage) und sorgt für feinere Gesichter und Partikeleffekte. Auch wenn ein paar Dinge derzeit noch auf der „Zu erledigen"-Liste stehen, hinterlässt Mass Effect bereits einen guten Eindruck und fühlt sich nicht wie eine lieblose Portierung, sondern wie ein richtiges PC-Spiel an.

Vor Ihrem Rechner verbringen Sie bei Mass Effect die meiste Zeit in dynamisch ablaufenden Gesprächen (siehe Bild unten) oder in Kämpfen. Dabei sind Sie grundsätzlich in einem Team zu dritt unterwegs und haben natürlich die Wahl, wen sie mitnehmen – Aliens inklusive – und wie Sie Ihre Mithelfer ausrüsten. Besondere Verbesserung der PC-Fassung: Statt den Begleitern pauschal Befehle zum Verharren oder zum aggressiven Verhalten zu geben, lassen sich die Kommandos nun individuell vergeben. Das klingt sehr sinnvoll und ist es teilweise, weil die Gruppenmitglieder unterschiedliche Stärken haben. Effektiv ist die künstliche Intelligenz von Feind und Freund nicht in der Lage, ein Teamplay wie in Taktik-Shootern zu bieten. Meistens verlassen Sie sich auf Ihre eigenen Künste.

Das macht nichts, denn der Spielverlauf von Mass Effect bleibt jederzeit flüssig, das Rollenspiel motiviert, die Story bindet an Gamepad- oder Keyboard-Tasten – über 30 Stunden lang. Mass Effect schöpft seine Faszination aus einer enormen erzählerischen Tiefe. Fast 20 Rassen mit ausgearbeitetem Hintergrund zählt die Datenbank, ähnlich viele wichtige Charaktere säumen die Handlung. Figuren, die nicht einfach nur da sind, sondern ihre Bezeichnung verdienen. Jene narrative Qualität, kombiniert mit Detail-Verbesserungen, lässt den Redakteur zu einer gewohnten Phrase greifen: „Hier steht eine wahre Genre-Perle ins Haus." Aber wenn's doch stimmt! ❏

ERSTEINDRUCK

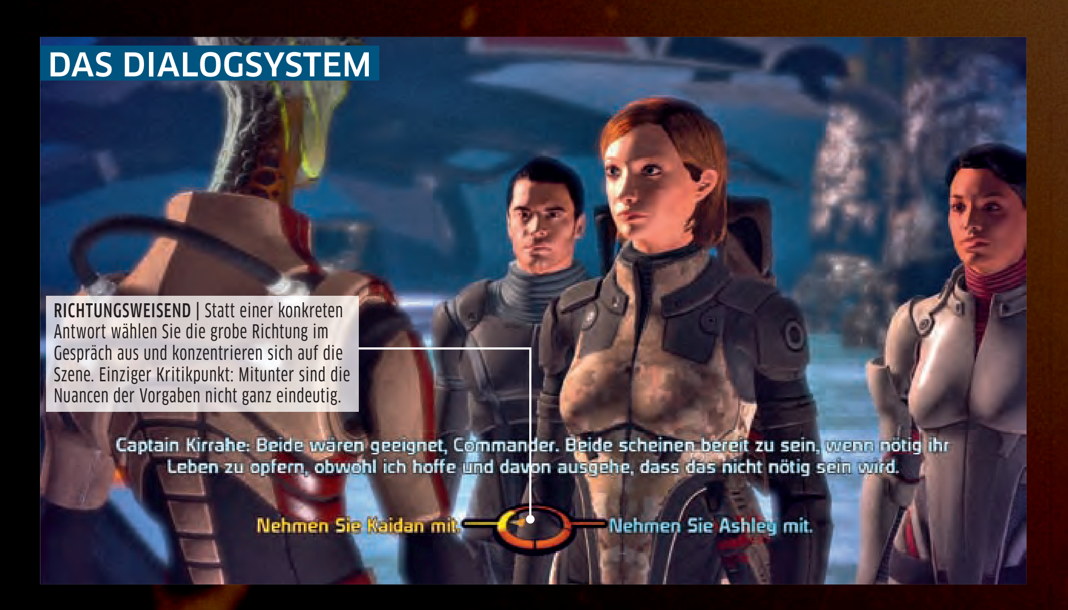
Christian Burtchen



The Elder Scrolls 4: Oblivion hielt mich keine zehn Minuten am PC, die konsoligen, klobigen Menüs vergrätzten mir Quests, Story und Grafik. **Mass Effect** bestätigt meine Hoffnung, dass gute PC-Fassungen möglich sind (leider zu selten) und gute Geschichten in Spielen ebenso (leider VIEL zu selten). Ohne Zweifel: **Mass Effect** wird großartig.

ENTWICKLER: **Bioware**
ANBIETER: **Electronic Arts**
TERMIN: **18. Mai 2008**

DAS DIALOGSYSTEM



RICHTUNGSWEISEND | Statt einer konkreten Antwort wählen Sie die grobe Richtung im Gespräch aus und konzentrieren sich auf die Szene. Einziger Kritikpunkt: Mitunter sind die Nuancen der Vorgaben nicht ganz eindeutig.

HAUSBESUCH IN EDMONTON

Wir haben einen ausführlichen Rundgang durch das Bioware-Studio in Edmonton (Kanada) gemacht und die Gründer der Kult-Firma zu ihrer Firmenphilosophie befragt.

Ray Muzyka, Greg Zeschuk und Augustine Yipdiurei gründeten das Studio im Jahre 1995. Sie sind alle Mediziner, daher auch der Name Bioware. Ihr erster großer Erfolg war 1998 das Rollenspiel **Baldur's Gate** – „Eine Überraschung für uns", so Muzyka. Ebenfalls auf Basis der **Dungeons & Dragons**-Lizenz erschien 2002 **Neverwinter Nights**. **Star Wars** erhielt mit **Knights of the Old Republic** (2003) ein geniales Party-Rollenspiel. Mit **Jade Empire** (2005) und **Mass Effect** wagte sich das Team dann erfolgreich an eigene Marken. Besonderes Kennzeichen der Spiele sind neben einem konstanten Spielfluss besonders gut erzählte Geschichten mit geradezu magischen Momenten („Movie Moments").

BIOWARE™ CORP

▼ **ZUSAMMENKUNFT** | Die Räume im Gebäude tragen alle Namen. Unser Favorit: „The really small Meeting Room". Das Konferenzzimmer namens Baldur's Gate zieren außerdem regalweise Auszeichnungen und Devotionalien.

▶ **BURTCHEN** | Der PC-Games-Redakteur spielt exklusiv die PC-Fassung von **Mass Effect** an – innerhalb von Sekunden greift das Suchtprinzip, Buggy-Steuerung und Inventar funktionieren. Dank geschickter PR-Manager-Ablenkung springt mehr Spielzeit heraus, als eigentlich vorgesehen war.

▼ **BRÖTCHEN** | Ein feiner Zug des Arbeitgebers: Jeden Morgen liefert ein Catering-Unternehmen Frühstück.

INTERVIEW MIT **RAY MUZYKA UND GREG ZESCHUK**

„Wir sind sehr stolz auf Bioware."

PC Games: Was für eine Entwicklung seht ihr bei den Bioware-Spielen?

Muzyka: „Wir haben den emotionalen Gehalt unserer Spiele in den vergangenen Jahren deutlich weiter erhöht und dabei immer unseren immensen Qualitätsstandard gehalten. Schau dir an, wo wir nach gut 20 Jahren Spielegeschichte stehen – das Kino hat schon über hundert Jahre gehabt!"

Zeschuk: „Unsere Werkzeuge werden immer besser, unsere Erwartungen steigen – und wir verfolgen dabei unsere Vision. Wir sind sehr stolz auf das, was wir mit Bioware erreicht haben."

Muzyka: „Für uns ist das Entwickeln von Spielen kommerzielle Kunst."

PC Games: Apropos Kommerz – was wird sich ändern, nachdem Electronic Arts Bioware gekauft hat?

Zeschuk: „Überraschend wenig. Electronic Arts weiß, dass die hohe Qualität Teil des Bioware-Erfolgsrezeptes ist. Und: Alles im Unternehmen geschieht für uns enorm transparent."

Muzyka: „Es ist gut, in einer starken Gruppe zu sein. Ich denke, der Umgang EAs mit anderen gekauften Studios wie DICE (**Battlefield**, Anm. d. Red.) oder Maxis (**Sims**, Anm. d. Red.) zeigt, dass diese sich weiter kreativ entwickeln."

PC Games: Monatsgebühren, Werbung, Entgelt für den Kauf von Items – werdet ihr alternative Einnahmequellen für eure Spiele nutzen?

Zeschuk: „Du musst deine Fans kennen und das Spiel. In einem Fantasy-Setting wie bei **Dragon Age** gibt es natürlich keine Cola-Werbung. Ich denke auch nicht, dass die klassische Packung im Laden aussterben wird. Monatsgebühren funktionieren für manche, Service-Entgelte für andere Spiele."



RAY MUZYKA (rechts) und **GREG ZESCHUK** sind die Gründer und Studioleiter von Bioware.

PC Games: Alle reden derzeit über Gelegenheitsspiele – plant ihr auch Casual Games?

Muzyka: „Klar fragen wir uns: Können wir eine Geschichte auf einer simpleren Plattform einfangen? Können wir freundschaftliche, soziale Interaktion herüberbringen?"

Zeschuk: „Es gibt verschiedene Erzählformen – die soziale Narration ist aber genauso wichtig wie die Erzählung durch das Spiel selbst. Gerade die Nintendo Wii hat uns hier beeindruckt."

COWBOYS & KANONEN | Rourke, vorn im Bild, ist Held der Geschichte. Im Team kämpft er unter der Flagge der Peacekeepers gegen die Unterdrückung durch eine Firma, die der Industrielle Prescott leitet.

Damnation

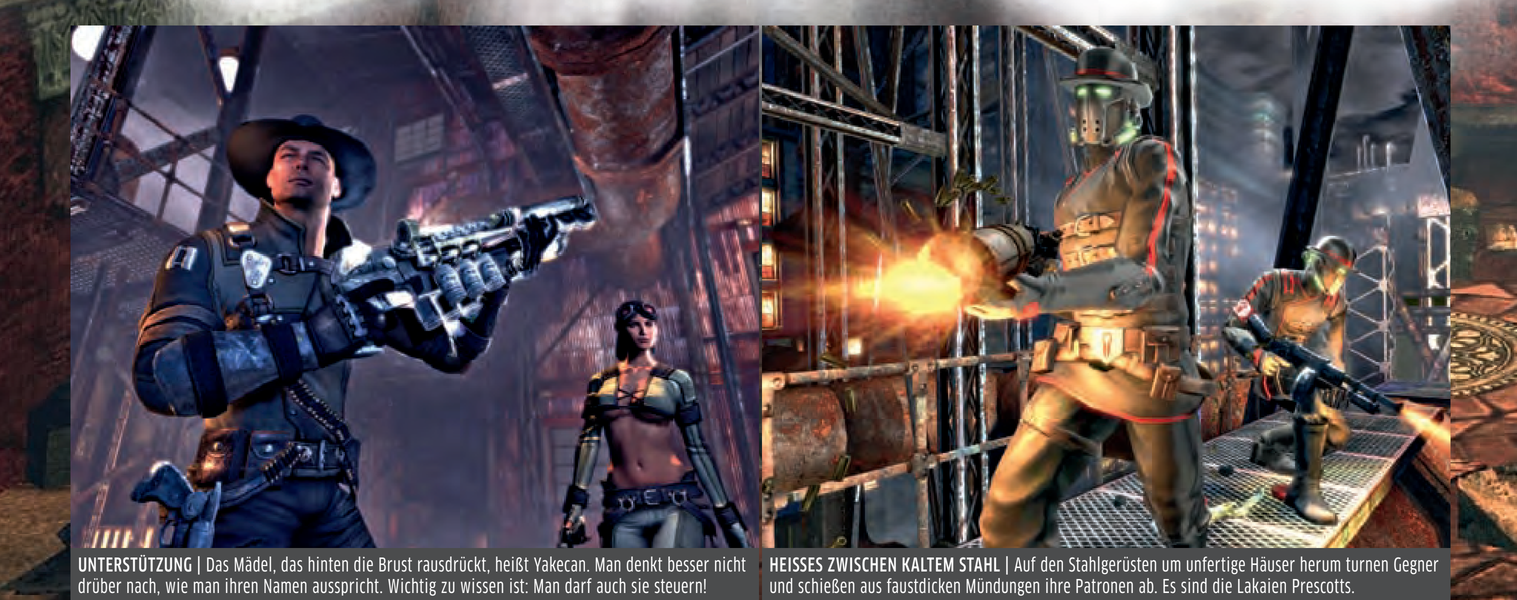
Von: Thomas Weiß

Wahnsinnig vielfältig oder vielfältig wahnsinnig? Schwer zu sagen. Damnation balanciert auf einem schmalen Grat.

Was die Programmierer hier in einen Topf werfen, das ist geschmacklich mutig: Zutaten, die getrennt voneinander ein großartiges Wirkpotenzial haben, aber zusammengepanscht ungefähr so viel Appetit anregen wie ein parniertes Schnitzel, in Kakao getunkt.

Die seltsame Designer-Suppe enthält: Cowboys, Zombies, Samurai-Kämpfer, den Wilden Westen, Science-Fiction, Fantasy, High-Speed-Vehikel, Gerätschaften, typisch für die industrielle Revolution, ein Setting ähnlich dem Ersten Weltkrieg, ein riesi… – ach, Sie sind bestimmt schon entsetzt genug.

Die Verantwortlichen, Blue Omega ihr Name, haben auch schon zwei Filme produziert, der eine schlecht, der andere beinah gut, beide blutig. Auf unserer Pressemappe zu Damnation verkünden sie schriftlich: „Exhilarating daredevil action – taking the shooter vertical." Übersetzt vielleicht: „Waghalsige Action – über Shooter-Grenzen hinaus." Vielleicht was anderes; wir brauchen dringend eine Erklärung. Und Blue Omega ist in die PC-Games-Redaktion gekommen, um eine abzugeben. Eine überzeugende, weil von Beweisen untermauert: Spielszenen haben gezeigt, wie stimmungsvoll die von orangefarbenem Licht geprägte Wildwest-Location mit ihren staubig-schmutzigen Canyons aussieht. Und dass die Kombination mit Cowboys und Zombies, die sich mit Erster-Weltkriegs-Waffen beschießen, keinen Würgreiz erzeugt. Nicht mal, wenn die Figuren mit



UNTERSTÜTZUNG | Das Mädel, das hinten die Brust rausdrückt, heißt Yakecan. Man denkt besser nicht drüber nach, wie man ihren Namen ausspricht. Wichtig zu wissen ist: Man darf auch sie steuern!

HEISSES ZWISCHEN KALTEM STAHL | Auf den Stahlgerüsten um unfertige Häuser herum turnen Gegner und schießen aus faustdicken Mündungen ihre Patronen ab. Es sind die Lakaien Prescotts.



SEILTÄNZER | Die Levels sind groß und weit; man bewegt sich in beschleunigtem Tempo durch sie, schwingt auch mal via Seil umher (mit Handschuhen kein Problem).

BREIT GEFÄCHERT | Die Umgebung lässt sich thematisch schwer beschreiben, weil sie von Fantasy bis Science-Fiction vieles abdeckt. Grundstimmung: Wilder Westen.

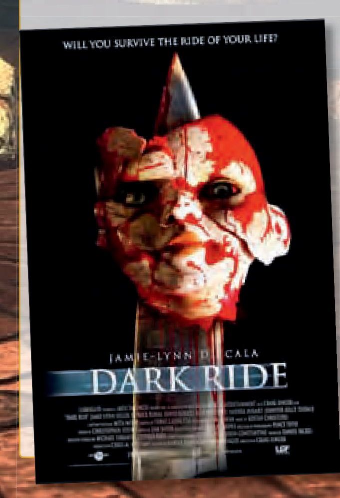
ZEITGEMÄSSE MODE | Das Outfit der Gegner erscheint wie ein Mix aus … allem.

dampfbetriebenen Fahrzeugen über die schwindelerregenden Hochhaus-Bruchbuden sausen.

Und die Sache mit der Vertikalen, sie bezeichnet Szenen wie folgt: Held Rourke läuft zum Klippenrand, hinterher die Kamera, den Blick freigebend auf das, was dahinter steht: eine Festung, eingebettet in die grafische Finesse der Unreal-Engine 3. Ihr Baustil zeugt von architektonischem Größenwahn: Etagen über Etagen, gestützt von einst pompösen, nun aber brüchigen Säulen; zahllosen Scharten im Mauerwerk; Türme dazwischen, darauf Dächer mit bizarr zulaufenden Spitzen; qualmende Schlote; detaillierte Oberflächen, angesichts deren Verzierungen Spieler-Augen zu tränen beginnen – dieser Bombast ist Ihr verrückt-faszinierendes Spielgebiet. Und so groß im Umfang, dass es drei Stunden dauerte, wollte man vom Anfang bis zum Ende laufen. Will man nicht, denn lebensgefährliche Abkürzungen machen mehr Spaß, sofern nur virtuelle Leben auf dem Spiel stehen – womit auch die auf der PR-Mappe angepriesene Waghalsigkeit erklärt wäre. Beispiel hierzu: Rourke auf einem Bike. Er rast, einmal mehr, auf eine Schlucht zu, Gaspedal durchgedrückt. Das Motorrad röhrt durch die Luft, stürzt, schlägt auf, explodiert. Doch Rourke hat rechtzeitig losgelassen und kriegt im Fall einen Strick zu fassen. Sich festhaltend, schwingt er wie Tarzan nach vorn, lässt wieder

BLUE OMEGA: SIE WAREN JUNG UND BRAUCHTEN DAS GELD

Was hat Blue Omega Entertainment vorher gemacht? Filme. Welche von dem Schlag, die, wenn sie überhaupt in die Kinos kommen, nur an einem Wochentag zu einer menschenunwürdigen Zeit laufen.

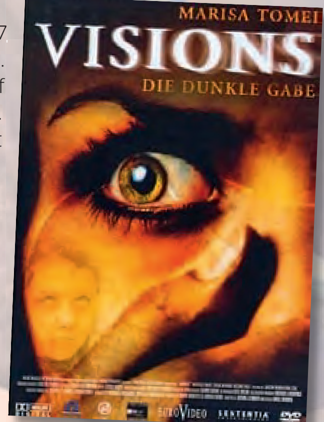


DARK RIDE

Auf imdb.com kommt Dark Ride auf 4,7 von 10 Punkten: 1.849 User wählten. Auf amazon.de schafft es der Film es auf zwei von fünf Sternen: 13 User wählten. Hinsichtlich dieser Zahlen empfiehlt sich eine Meidung.

VISIONS

Imdb.com: 1.229 User wählten, das Ergebnis lautet 5,9. Amazon.de: Zwei User wählten, das Ergebnis sind eineinhalb Sterne. Hinsichtlich dieser Zahlen empfiehlt sich eine Wiederholung des vorangegangenen Tipps. Außer Sie mögen Marisa Tomei; sie spielt die Heldin.



VOM MOD ZUM SPIEL

Die meisten Mods sind entweder unfertig oder unbrauchbar. Doch manchmal wird auch Erfolgsgeschichte geschrieben, etwa bei diesen Spielen:

Team Fortress 2 | Die Erfinder heißen Robin Walker, John Cook und Ian Caughley. Es war 1996, als sie den ersten Teil des Mehrspieler-Mods veröffentlichten; später schlossen sich Walker und Cook Valve an. 2007 erschien der Nachfolger.



Damnation | 2006 kam mit diesem UT 2004-Mod (dt.) etwas, das die Entwickler selber als „Steampunk-Fantasy-Western“ bezeichnen. Heute haben sie genug Geld, um sich dieser Idee in einem „richtigen“ Spiel auf kommerzielle Weise zu widmen.

Counter-Strike | Ein Killerspiel, so berühmt, dass es immer mal wieder in den Nachrichten vorkommt. Da agieren die einen als Polizei und die anderen gucken grimmig aus zerschnittenen Socken und machen böse Sachen. Keine Sorge, ist alles nur im Spiel!



Frontlines: Fuel of War | Dieser Hit (Chartplatzierung!) konnte entstehen, weil die Macher mit dem Desert Combat-Mod zu Battlefield in der Spieleszene auffielen.

INTERVIEW MIT **JACOB MINKOFF**

„Genau diese Ungewöhnlichkeit wollten wir haben!“

PC Games: Stichwort Mehrspieler: Spielt man miteinander oder gegeneinander?
Minkoff: „Die gesamte Kampagne lässt sich kooperativ durchlaufen. Das ist das Fundament. Von da aus gehen mehrere andere Spieltypen weg, aber die wollen wir zum augenblicklichen Zeitpunkt nicht ankündigen.“
PC Games: Damnation entspringt einer Modifikation zu **Unreal Tournament 2004** (dt.). Wo liegen die Unterschiede zwischen Mod und geplanten Vollpreistitel?
Minkoff: „Der Mod war eine Art Feldversuch: Wir haben ein bisschen experimentiert, wollten sehen, was funktioniert und was nicht. Der größte Unterschied liegt darin, dass wir die Welt in dem Mod klein halten. Im nun kommenden Spiel ist sie weitaus größer.“
PC Games: Ihr habt auch Filme gemacht. Wie passt das zu dem, was ihr jetzt tut?
Minkoff: „Wir wollen eine epische Geschichte erzählen und bei den meisten Filmen geht das schlecht. Denn die Zeit ist knapp und das Budget zugleich stark limitiert. Es bleibt nicht genug Raum für eine gute Story, geschweige denn für interessante Charaktere. Aber die typischen 15 Stunden, die ein Spieler heute im Durchschnitt von einem Actiontitel erwartet – die reichen, um all das unterzubringen. In den Filmen ist es so, dass sich der Zuschauer im passiven Erleben einer möglichst adrenalingeprägten Story zurücklehnt. **Damnation** erlaubt es uns, den Spieler mit komplexen Entscheidungen zu konfrontieren. Entscheidungen, die bislang ungekannte Tragweiten haben und einen vor schwierige Wahlen stellen.“
PC Games: Der Wilde Westen wäre als Setting schon ungewöhnlich; in **Damnation** ist er auch noch mit anderen Elementen wie Sci-Fi, Samurai-Gegner, Robotern, dampfbetriebenen Vehikeln vermischt…
Minkoff: „Genau diese Ungewöhnlichkeit wollten wir haben! Der Wilde Westen hat diesen staubig-rohen Anstrich, einen wie in **Mad Max**. Das ist exakt das, worauf wir abzielen, dazu die Kombination mit Technologie, Sci-Fi, Fantasy – all das zusammen mit den schweren Materialschlachten, wie sie im Ersten Weltkrieg stattfanden, soll dem Spieler eine flexible, atmosphärisch stimmige Spielwelt bescheren.“
PC Games: Das Mädel Yakecan hat sich rausgemacht, vergleicht man die Mods von 2006 mit **Damnation** von heute.
Minkoff: (lacht) „Sie ist nicht das einzige hübsche Mädel. Jedes Mitglied des Teams kriegt von uns eine tiefe Hintergrundgeschichte verpasst. Rourke ist die Hauptfigur, um ihn dreht sich alles. Allerdings wird er stets von mindestens einem Mitglied der Peacekeeper begleitet. Sie helfen dem Spieler auf unterschiedliche Weise. Im menschlichen Duo gewinnt das Spiel eine eigene Dynamik.“

JACOB MINKOFF ist ltd. Designer bei Blue Omega.

los, wirbelt weiter – und landet mit einem Purzelba… mit einem Salto auf dem Boden, wo er die Revolver zieht, einen pro Hand.

Im Fadenkreuz: Angestellte der Prescott Standard Industries, einer Firma, gegründet im Windschatten des Bürgerkriegs zwischen Bund und Nationalisten. Seitdem führt Industriemagnat W. D. Prescott als lachender Dritter seine Untergebenen durchs gespaltene Land – und befiehlt die Vernichtung zerstreuter Grüppchen. Rourke gehört zum Widerstand, The Peacekeepers genannt. Der Trupp erhebt sich gegen die Unterdrückung, kämpft für die Freiheit. Außerdem sucht Rourke seine Angebetete, verloren gegangen in den Wirren des Krieges. Macht nach Abenteuer-Rechnung zwei Motive, eins persönlich, eins selbstlos, weil die Rettung der Menscheit betreffend.

Blue Omega lehnt diese Steilvorlage für eine klischeetriefend seichte Story ab, betont stattdessen ihre Wichtigkeit: Hauptdarsteller Rourke soll etwa ein komplexes Profil kriegen und selbst den Nebenfiguren werden stattlich ausstaffierte Subplots versprochen. Für die Verblüffung im Publikum sind überraschende Wendungen angedacht, standardmäßig trügen soll der erste Blick.

Anders bei der Umgebung: „Spirit Vision“ lässt durch Wände hindurch schauen. Davon zieht man zweierlei Nutzen: halsbrecherische Turn-Manöver planen und Gegner im Voraus sichten. Letztgenanntes ist wichtig, weil die Opponenten eine ungewöhnliche Kondition aufweisen, sprich genauso akrobatische Bewegungen wie Sie selber beherrschen. Laut Blue Omega verfolgen sie den Spieler sogar – und bleiben nicht im Dreck stehen, den Zweiräder nach dem Kickstart aufwirbeln.

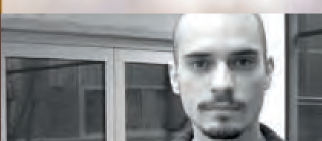
Wohl dem, der menschliche Mitstreiter findet – LAN wie auch online. Die Story-Kampagne lässt sich nämlich im Duo bestreiten, ist – mehr noch – gemacht dafür: Man soll sich sozusagen in „Räuberleiter-Manier“ über Terrain-Hürden hinweghelfen. Wer keinen Partner findet, muss Teammitglieder alleine lenken: Der Charakter-Wechsel erfolgt durch Tastendruck. ❑



„MUSS ZERSTÖREN …“ | Die Gegner sind von enormer Couleur: Neben Robotern (siehe Bild), ausgestattet mit schweren Waffen wie Minicannons, kriegen Sie es auch mit gelenkigen Ninjas zu tun.

ERSTEINDRUCK

Thomas Weiß



Da köchelt vielleicht eine explosive Mische, verdammt nochmal! Ort: eine Art postindustrieller Wilder Westen. Hineingeworfen: Cowboys, Zombies, Roboter. Effekt: Man springt einander an die Gurgel. Mit der Betonung auf springen: Denn die wahnwitzig vertrackten Levels verlangen Zirkuskünstler in **Prince of Persia**-Tradition. Wobei: Hat der Prinz einen Führerschein? Hier gibt's ja auch Fahrzeuge.

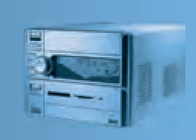
ENTWICKLER: Blue Omega
ANBIETER: Codemasters
TERMIN: Ende 2008



ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT







www.nvidia.de/nzone

Activision empfiehlt NVIDIA® GeForce® Grafikprozessoren für *Call of Duty® 4: Modern Warfare™*

CALL OF DUTY 4
MODERN WARFARE
www.callofduty.com

ACTIVISION
infinity ward

Nutze das volle Spielepotenzial Deines PCs: NVIDIA® GeForce® Grafikprozessoren garantieren einen Leistungsschub bei den allerneuesten PC Spielen. NVIDIA GeForce® ist erste Wahl bei PC Gamern weltweit.

NVIDIA GEFORCE
www.nvidia.de

PCIe 2.0 Grafikkarte

ASUS EN9800GX2/G/2DI/1G

High-End Grafikarte mit zwei GPUs der neusten Generation für beste DirectX 10 Performance.

- NVIDIA® GeForce 9800GX2 Grafikchip
- 1 GB GDDR3-RAM (256 Bit)
- 600 MHz Chiptakt • 1 GHz DDR3 Speichertakt
- DirectX 10, OpenGL 2.1
- 2x DVI-I (HDCP, Dual-Link), HDMI



529,-

Sockel 775 Mainboard

ASUS Striker II Extreme

Leistungsfähiges ATX-Mainboard mit nForce® 790i Ultra SLI™ Chipsatz für moderne INTEL® CPUs.

- NVIDIA® nForce® 790i Ultra SLI™ Chipsatz
- 4x DDR3-RAM (2.000 MHz O.C., Dual-Channel)
- 1x U-133, 6x S-ATA II RAID, 2x eS-ATA
- 2x PCIe 2.0 x16, 1x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI
- 6x USB 2.0, 1x FireWire
- 2x Gigabit-LAN • SupremeFX II Sound
- ATX

354,-

Alle Preise inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

* € 0,14 / Minute aus dem dt. Festnetz (Preis kann für Anrufe aus dem Mobilfunknetz abweichen)

Mehr von ALTERNATE gibt's auf den Seiten 110-111











24 Stunden Bestellhotline:

01805-905040*



VERSORGUNG | Waffen und Munition stiehlt sich Charles von Soldaten. Lebenskraft muss er dagegen mit seinem magischen Mal von besiegten Monstern abzapfen.

SCHLACHTFELD | Die Black Order versucht, die Monster einzufangen – wer da im richtigen Moment einen Käfig öffnet und die Biester auf ihre Jäger loslässt, erspart sich viel „Arbeit“.

Legendary

Von: Felix Schütz

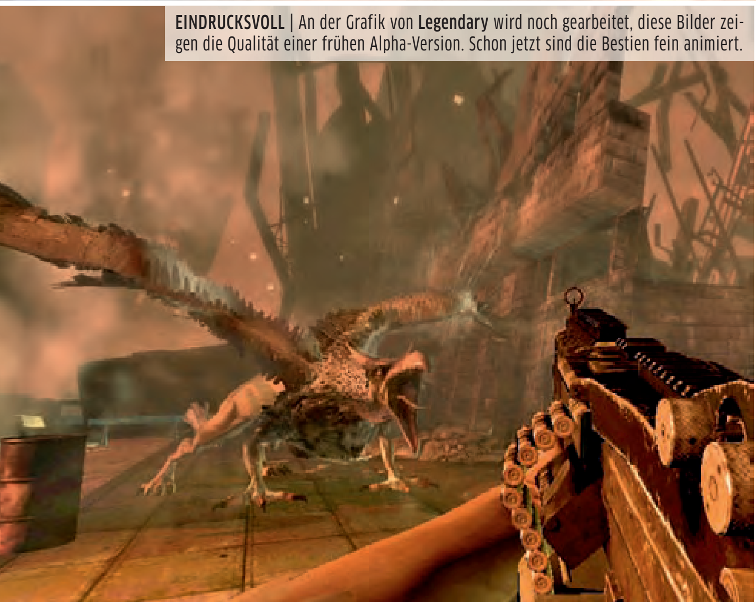
Pandoras Büchse tut sich auf, heraus kommen Monster – Action-Fans wissen, was zu tun ist.

AUF DVD
• **Video zum Spiel**

Craig Allen presst dramatisch die Handflächen aufeinander: „Ein gewaltiger Krieg, Mensch gegen Mythos.“ Der Geschäftsführer von Spark Unlimited (**Turning Point**) präsentiert sein neues Shooter-Projekt: „Jeder mag doch gut inszenierte Katastrophen, ob in Filmen oder Spielen – und New York gibt einfach ein gutes Ziel ab.“

Craig übertreibt nicht, die Inszenierung ist klasse. Im Intro von **Legendary** begeht der Dieb Charles Deckard einen schwerwiegenden Fehler: Während eines Einbruchs in ein New Yorker Museum öffnet er unwissend die legendäre Büchse der Pandora. Seine Hand wird mit einem glühenden Mal gezeichnet, das Unheil nimmt seinen Lauf: Böden und Wände zerbersten in hässlichen Rissen, Museumsbesucher flüchten kreischend aus dem einstürzenden Gebäude. Draußen auf den Straßen dann das Unfassbare: Riesige Greifen bedecken den Himmel, stürzen immer wieder brutal auf Passanten herab. Der Spieler schlängelt sich durch das tobende Chaos, während magische Druckwellen die Straßen hinunterfegen: Zerspringende Fensterscheiben lassen Scherben herabregnen, Autos wirbeln umher, als wären sie Spielzeuge. Kurz: Charles hat Mist gebaut und trägt nun die Verantwortung, das Elend zu beenden.

Charles wird zum Spielball zweier verfeindeter Geheimorganisationen: Der Rat der 98 beabsichtigt, die Menschheit vor den Gefahren durch die Büchse zu schützen. Anders die Black Order: Sie will sich



EINDRUCKSVOLL | An der Grafik von **Legendary** wird noch gearbeitet, diese Bilder zeigen die Qualität einer frühen Alpha-Version. Schon jetzt sind die Bestien fein animiert.



DRAMATISCH | Die Jagd um Pandoras Büchse führt Charles auch nach England. Auf den verwüsteten Dächern der berühmten Burg in Durham wird ebenso gekämpft wie im vertrauten London.

GIGANT | Der haushohe Golem besteht aus Schrott und Trümmern. Spektakulär bahnt er sich seinen Weg durch New York.

BÜHNE FREI FÜR DIE EKELPAKETE

Wenigstens zehn, eher aber zwölf Monstertypen wird es in Legendary geben. Sie sind die Hauptattraktion des Shooters.

Neben menschlichen Soldaten stellen sich dem Spieler vor allem Bestien verschiedenster Größenordnungen entgegen. Ob koboldhafter Geist oder haushoher Bossgegner: Sie alle sind furchterregend im Auftritt, geschmeidig animiert und von cleverer KI gesteuert.

▲ **STURZFLUG** | Riesige Greifen, die mit ihren Krallen nach Fahrzeugen und Menschen schnappen – ihre (vermutlich geskripteten) Auftritte sind intensiv.

▼**BEDENKLICH** | Abgefetzte Haut, Einschusslöcher – Gegner tragen sichtbare Wunden. Ein Effekt, der vermutlich noch entschärft wird.

DES ÜBELS QUELLE | Charles öffnet die Büchse der Pandora, heraus kommt Grässliches, hier mit Pfeilen markiert.

GERISSEN | Werwölfe gibt es in mehreren Stadien. Der mächtige Alpha-Wolf lässt erst nach einem Kopftreffer vom Spieler ab.

ERBARMUNGSLOS | Bei seiner Jagd auf den Spieler zerlegt der Minotaurus kurzerhand die Levelarchitektur.

die Macht des Artefakts einverleiben. Charles' Abenteuer führt ihn aus New York bis nach England und wieder zurück. Dabei sind die Monster nicht seine einzigen Feinde: Auch die Soldaten der Black Order sind ihm auf den Fersen.

Die Bestien sind die Stars in **Legendary**: Während der Spieler sich auf konventionelle Schusswaffen verlassen muss, sind die Feinde deutlich im Vorteil. Werwölfe etwa haben mehr drauf, als sich bloß Kugeln einzufangen: Sie klettern an Wänden und Decken entlang, springen umher, weichen aus, ergreifen die Flucht. „Sie verhalten sich nicht wie Kanonenfutter, sie sind richtig gerissen.", so Craig Allen.

Während unseres Probespiels drosch ein Werwolf etwa auf uns ein, während ein zweiter derweil eine Hauswand entlangkletterte – nur um uns zum umrunden und von hinten anzufallen. Clever! Hat man so ein zähes Biest erst mal niedergestreckt, bleibt nur wenig Zeit: Die sichtbaren Wunden und Einschusslöcher beginnen sich zu schließen! Es hilft nichts: Nur wer den Kopf des Werwolfs von dessen Schultern schießt, erkauft sich Ruhe. Ein Umstand, der die USK interessieren dürfte. Craig erklärt: „Wir wissen, dass die Gewalt ein Problem in Deutschland sein wird und werden, wo nötig, etwas kürzen."

Die Grafik gefällt uns zwar gut, doch frei von Schwächen ist sie nicht – trotz **Unreal**-Engine 3. „Keine Panik – was ihr hier seht, ist alles noch Alpha, viele Modelle sind nicht mal texturiert." Er hat Recht. Trotz des unfertigen Grafik-Stadiums sahen wir bereits überzeugende Physik-Effekte, etwa flackerndes Feuer, das realistisch auf andere Objekte überspringt. Die Gegneranimationen sind zudem fein und verleihen den Kreaturen Bedrohlichkeit. Die Biester werden auch in den klassischen Mehrspielermodi für Unruhe sorgen, indem sie sich – von der KI-gesteuert – in Kämpfe zwischen Spielern einmischen. Schwerpunkt von **Legendary** bleibt aber der dramatische Solo-Part – und der macht bereits richtig Spaß. ❑

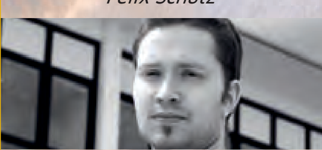


BEWEGUNGSSTUDIE | Gegner können sich frei bewegen. Hier springt ein Werwolf geschmeidig über Kistenstapel und erklettert im fließenden Übergang eine Wand. Glaubhaft wie ein Raubtier kann sich die Bestie so hinter den ahnungslosen Spieler schleichen.



ERSTEINDRUCK

Felix Schütz



Crysis, Half-Life 2, Call of Duty 4 – sie alle wird **Legendary** vermutlich nicht überflügeln. Dafür wirkt das Gameplay nicht innovativ, die Inszenierung (noch) nicht spektakulär genug. Haben muss ich es trotzdem um jeden Preis: Wie die Werwölfe sich realistisch durch die Levels bewegen, wie Greifen sich auf einen herabstürzen, das hat einfach Stil – zumal mich Szenario und Story ausnahmsweise richtig ansprechen.

ENTWICKLER: **Spark Unlimited**
ANBIETER: **Atari**
TERMIN: **3. Quartal 2008**



METROPOLE | Die Stadt, in der **Mirror's Edge** spielt, ist realen Metropolen nachempfunden. Ein realistisches Aussehen ist den Entwicklern wichtig.

WAS BEDEUTET EIGENTLICH MIRROR'S EDGE?

Das Wort Mirror (Spiegel) bezieht sich auf die glänzenden Fassaden der Großstadt. Edge, zu Deutsch Kante, bezieht sich auf den Rand der Gesellschaft, an dem die Asiatin lebt.

Mirror's Edge

Von: Robert Horn

Dieses Spiel könnte ein Genre revolutionieren. Klingt das nach Hype? Wir hoffen nicht.

Ist Ihnen schon einmal aufgefallen, wie wenig Ego-Shooter ihren Protagonisten einen Körper spendieren? Sie wissen schon, mit Armen und Beinen und so. Gordon Freeman etwa, der wohl berühmteste Ballermann der Shooter-Gemeinde aus **Half-Life 2**: Extremitäten? Bis auf zwei stummelige Arme Fehlanzeige. Anstatt Laufstelzen gibt es beim Blick nach unten nur blanken Boden und einen langweiligen Schatten zu sehen. Der Typ spricht ja noch nicht einmal!

Dass es besser geht, haben Entwickler inzwischen erkannt, wie aktuelle Produktionen etwa von **Call of Duty 4** oder **Crysis** zeigen. Dennoch schöpfen auch diese Titel nicht das volle Potenzial eines wirklichkeitsgetreu nachempfundenen Körpers aus. Sprinten etwa ist in den meisten Fällen einfach eine Verdoppelung der Kamerageschwindigkeit, wirkliches Laufen wird nicht simuliert. Klar, schließlich steht die bewaffnete Auseinandersetzung im Fokus der Shooter. Wer braucht schon Beine, wenn es doch die fein modellierte Waffe mit Tausenden von Polygonen in der Hand des Helden gibt?

Die Entwickler von DICE (die **Battlefield**-Macher) wollen deshalb umdenken. In ihrem aktuellen Projekt **Mirror's Edge** stehen nicht etwa Schießprügel und brachiale Ballereien im Mittelpunkt, sondern Akrobatik, Körperbeherrschung und wilde Verfolgungsjagden über die Dächer einer Großstadt.

Für DICE die logische Weiterentwicklung eines Genres, für den Rest der Welt ein ziemlich gewagtes Projekt. Denn Sprungeinlagen führen in Spielen aus der Ego-Perspektive bisher ein Schattendasein. Abgefahrene Manöver gab es bisher nur in Third-Person-Titeln wie **Prince of Persia** oder **Tomb Raider**. Doch genau das will DICE jetzt in die Ich-Ansicht verfrachten und Spielern das Gefühl geben, einen echten Körper zu kontrollieren. Willkommen in **Mirror's Edge**!

Worum geht es? Die Hintergrundgeschichte von **Mirror's Edge**

POSTBOTE

Faith, die Heldin in **Mirror's Edge**, ist eine Meisterin der Fortbewegung. Ihre Heimat sind die Dächer einer fiktiven Großstadt.



▲ ANGSTGEGNER | Gegen Helikopter hat Faith nicht den Hauch einer Chance. Wird die Asiatin von Kugeln getroffen, verschwimmt das Bild.

▼ SEILBAHN | An einem Kabel geht es auf ein nahe gelegenes Dach hinunter. Wer sein Tempo gut ausnutzt, flitzt wiselflink in einem Rutsch durch die Stadt.



ist schnell erzählt: In einer scheinbar heilen Welt leben die Menschen friedlich, wenn auch unter strenger Kontrolle durch den Staat. Sämtliche Plätze der fiktiven Stadt werden überwacht, Telefongespräche abgehört, Post kontrolliert.

Um trotzdem ungestört Nachrichten auszutauschen, gibt es Kuriere, so wie die Titelheldin namens Faith, in deren Rolle Sie schlüpfen werden. Faith hat sich von der Gesellschaft abgewandt und sich gegen das System gestellt. Auf ihren Botengängen über den Dächern der Stadt ist sie ständig auf der Flucht vor den Autoritäten. Die wichtigste Waffe der agilen Asiatin ist dabei Geschwindigkeit.

Anders als in bisherigen Spielen muss Faith ihr Lauftempo erst aufbauen. Den Entwicklern war es dabei wichtig, ein möglichst authentisches Gefühl des Sprintens zu vermitteln – mit Herzrasen, pumpenden Beinen, ausholenden Armen. Entsprechend liebevoll sind alle Körperteile gestaltet: Allein die Bewegungen der Arme umfassen über 300 Animationen. Zum Vergleich: Reguläre Shooter arbeiten im Durchschnitt mit 30 Hand-Animationen. So flitzen Sie, inspiriert von der Sportart Le Parkour, über die Dächer der glitzernden Metropole, immer auf der Suche nach dem besten Weg. Je schneller Sie unterwegs sind, je effektiver Sie Ihre Geschwindigkeit ausnutzen, umso spektakulärer fallen Faiths Sprungeinlagen aus. Mit grazilen Bewegungen katapultiert sich die Heldin über Hindernissse, springt über gähnende Abgründe oder klettert an Fassaden empor. **Assassin's Creed** lässt grüßen!

Bei besonders gewagten Einlagen schaltet das Spiel sogar kurz in einen Zeitlupenmodus. Dieser Trick erlaubt es Ihnen, die Sprünge nachzujustieren, um etwa einen schmalen Balken richtig zu erwischen oder einen Gegner im Fallen aufs Korn zu nehmen.

Die Steuerung solcher Aktionen soll laut Entwickler denkbar einfach ausfallen. Ganze zwei Tasten genügen, um Faith artistisch über die Dächer der Stadt turnen zu lassen. Eine davon ist ein simpler Ducken-Befehl, der Sie, je nach Geschwindigkeit, etwa unter Hindernissen hindurchschlittern lässt. Die andere ist für aggressive Aktionen zuständig, etwa Nahkämpfe oder das Abfeuern einer Waffe. Denn Schusswaffen gibt es bei all der Rennerei dennoch, allerdings

FALLSTUDIE

Die Manöver aus dem Repertoire der Heldin haben es in sich. Mit nur wenigen Tasten legen Sie athletische Meisterleistungen hin. Zwei Beispiele:

180-Grad-Drehung



Von der Konzeptzeichnung ins Spiel: Mit voller Geschwindigkeit hetzt Faith auf einen Abgrund zu, hinter ihr befindet sich ein Verfolger. Wenn Sie nun die richtigen Tasten drücken, wirft sich die Heldin in die Luft. Im Sprung reißt die Asiatin ihren Körper herum und nimmt den Polizisten im Fallen unter Feuer. Zum besseren Zielen schaltet das Spiel dabei kurz in die Zeitlupe, bevor Faith auf dem tiefer liegenden Boden aufschlägt.

Rutschen

Sind zufallende Türen oder Tore im Begriff, Ihnen den Weg zu versperren, hilft diese Taktik: Aus vollem Lauf drücken Sie die Ducken-Taste, um Faith eine wilde Rutschpartie in Richtung Hindernis zu spendieren. Haben Sie das richtige Timing erwischt, verliert Faith nicht an Geschwindigkeit und Sie können Ihre Hetzjagd fortführen.

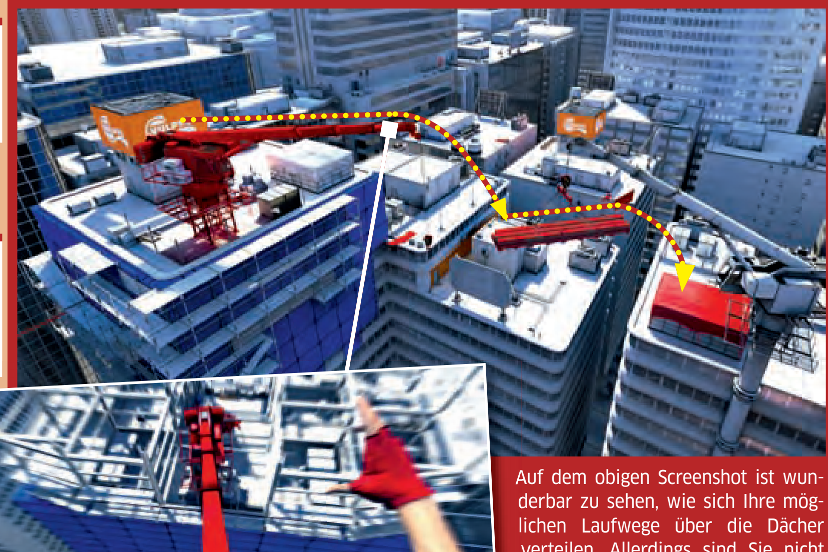
▲ **BLITZBLANK** | Die blitzsaubere Metropole wirkt fast schon steril. Doch hinter der Fassade brodelt die Korruption.

▼ **KARATEMAUS** | Mit Schlägen und Tritten setzt sich Faith zur Wehr. Auch einige Waffen gehören zu ihrem Repertoire.



BEWEGUNGSFREIHEIT

Faith bieten sich unzählige Möglichkeiten, an ihr Ziel zu gelangen. Die besten Routen sind dabei farblich hervorgehoben, um den Spielern die Orientierung zu erleichtern:



VOGELFREI | Mit einem gewaltigen Satz springt Faith auf einen Kranausleger. Seine rote Farbe signalisiert eine sichere Fortbewegungsroute.

Auf dem obigen Screenshot ist wunderbar zu sehen, wie sich Ihre möglichen Laufwege über die Dächer verteilen. Allerdings sind Sie nicht zwingend auf die auffälligen Bereiche angewiesen. Wer will, sucht sich komplett eigene Wege und klettert etwa Fassaden entlang, hangelt sich an Kabeln über Abgründe oder überbrückt mit gewaltigen Sprüngen größere Distanzen.

mit einem geringen Stellenwert. Sie hüpfen nicht federleicht durch die Gegend, wenn Sie ein schweres Maschinengewehr in den Händen halten. So müssen Sie immer entscheiden, ob Sie Feuerkraft gegen Agilität austauschen wollen.

Im Zweifelsfall ist jedoch die Flucht eine weise Entscheidung: Gegner in Mirror's Edge sollen nämlich nicht als bloßes Kanonenfutter dienen, sondern stellen schwer gepanzerte, ernst zu nehmende Bedrohungen dar. Kommt es zum Kampf, ist wiederum Agilität Trumpf. Mit akrobatischen Manövern entreißen Sie den Polizisten Waffen oder schlagen sie kurzerhand bewusstlos. Da Sie meist gegen eine Übermacht antreten, sollten Sie dennoch gut aufpassen.

Bei der Hetzjagd über die Dächer den richtigen Weg zu finden, ist eine Herausforderung des Spieles. Damit Sie nicht jedes Gebiet der riesigen Stadt erkunden müssen, helfen die Entwickler mit einem Kniff nach: Zwischen den weißen Stahlfassaden der Gebäude sind mögliche Fluchtwege mit auffallend grellen Farben gekennzeichnet. Unsichere Wege, die in den virtuellen Tod führen, liegen dagegen in düsteren Schatten. So können Sie sich voll darauf konzentrieren, Ihre Geschwindigkeit möglichst effizient einzusetzen, anstatt langwierig die perfekte Route zu planen. Schließlich geht es in Mirror's Edge um Bewegung in Perfektion.

Es bleibt abzuwarten, was Electronic Arts in nächster Zeit an Informationen veröffentlicht. Denn über die Story oder den Spielablauf ist noch nichts bekannt. Das bisher Gesehene jedenfalls reicht, um zaghafte Pflänzchen der Hoffnung keimen zu lassen. Mirror's Edge könnte der Ego-Perspektive eine neue Richtung, eine neue Bedeutung geben – und somit einem ganzen Genre frischen Wind einhauchen. Solange wir jedoch nicht mehr wissen und den Titel eigenhändig angespielt haben, bleiben wir lieber misstrauisch. Auch wenn sich eine gewisse Vorfreude nicht mehr aus unseren Köpfen verabschieden will. ❑

ERSTEINDRUCK

Robert Horn



Um wirklich zu verstehen, wie **Mirror's Edge** funktionieren will, muss ich bewegte Bilder sehen. Kollegen, die das schon hinter sich haben, sind allerdings komplett aus dem Häuschen. So tolle Animationen, so geschmeidige Bewegungen, ja, ein so reales Körpergefühl gab es wohl noch nie auf dem Computer. Ob der Titel wirklich der nächste Evolutionsschritt des Genres wird, ist noch nicht absehbar.

ENTWICKLER: **DICE**
ANBIETER: **Electronic Arts**
TERMIN: **2008**

QUELLEN DER INSPIRATION

DICE ist eher für knallharte Ego-Shooter bekannt. Woher nahmen die schwedischen Entwickler die Ideen für dieses neuartige Projekt?



Breakdown
Das Spiel aus dem Jahr 2004 erntete zwar keine Bestnoten, bestach aber mit gelungenen Körperanimationen, etwa beim Aufheben von Munition oder wenn Explosionen den Helden durch die Luft schleuderten.



Prince of Persia
Geschmeidige Bewegungen und artistische Einlagen ließen den Prinzen ab 2003 in drei Spielen elegant über den Bildschirm flitzen. Solche akrobatischen Animationen wollen die Entwickler in die Ego-Perspektive übertragen.

Le Parkour
Die Sportart, erfunden von David Belle, beschäftigt sich mit Fortbewegung ohne Einschränkungen. Der sogenannte Traceur überwindet Hindernisse einfach mit körperlicher Kreativität. Inzwischen benutzen viele Actionfilme wie **Casino Royale** spektakuläre Parkour-Szenen.



Foto: actionpress

FEUERWERK | Im Add-on läuft alles nach bekanntem Muster: wunderschöne Echtzeit-Schlachten mit grandiosen Effekten.

World in Conflict: Soviet Assault

Von: Robert Horn

Der Kalte Krieg wird heiß serviert. Im ersten Add-on sogar mit einem guten Schuss Wodka.

Es gibt eine Sache, die bereut Magnus Jansén, leitender Designer bei Entwickler Massive Entertainment, aus tiefstem Herzen. In dem von Kritikern und Fans hochgelobten Echtzeit-Strategiespiel **World in Conflict** bestreiten Spieler die Kampagne nur aufseiten der NATO und den USA. Die in Amerika einfallenden Russen blieben spielerisch (vom Mehrspielerteil einmal abgesehen) außen vor.

Das holen die Entwickler jetzt nach. Mit **Soviet Assault** erscheint das erste Add-on für **World in Conflict**, das die Geschehnisse aus der Sicht der Russen zeigen soll. Die fallen nämlich in den Zeiten des Kalten Krieges mal eben in die Vereinigten Staaten ein – und lösen damit den Dritten Weltkrieg aus. In **Soviet Assault** liegt es nun an Ihnen, über dem Kapitol in Washington D.C. die Fahne von Mütterchen Russland wehen zu lassen.

Das Add-on konzentriert sich ganz auf die Einzelspielerkampagne. Wie schon im Vorgänger soll die Geschichte dabei in spannenden Zwischensequenzen erzählt werden. Im Mittelpunkt stehen groß angelegte Gefechte mit Dutzenden von Einheiten. Basisbau wird es auch weiterhin nicht geben. Die Entwickler sind stolz auf ihren Stilmix, den sie selber gern als Action-Strategie bezeichnen.

Dabei ziehen Sie mit einer Handvoll Einheiten durch grandios aussehende Städte, Landgebiete oder Küstenstreifen und nehmen strategische Punkte ein. Für große Augen sorgen Spezialkräfte wie Luftschläge oder gewaltige Atombombenexplosionen, die ganze Landstriche dem Erdboden gleich-

BRÜCKENKOPF | Transporthubschrauber landen an der Küste der Riviera. Mit der friedlichen Idylle ist es gleich vorbei.

MASSENVERNICHTUNG | Eine Atombombenexplosion hat die Landschaft in eine schauderhafte Geisterwelt verwandelt.

AUFGERIEBEN | Gegen den Anti-Air-Panzer hat der Helikopter kaum eine Chance, für einen Rückzug ist es zu spät.


WELTKRIEG | Entlang der Küste entbrennt ein heftiger Kampf. Vom Meer aus unterstützen Kriegsschiffe den Vormarsch.


ROHRPOST | Artillerie ist mächtig, aber auch verwundbar. Aus dem Hintergrund legt sie ganze Dörfer in Schutt und Asche.


BIG APPLE | Die Stadt an der amerikanischen Ostküste sehen Sie wieder. Diesmal aus der Sicht der Aggressoren.

machen. Klingt spannend. Doch was ist mit den Online-Gefechten?

Anbrennen soll nichts. Für den Mehrspielermodus, ein wichtiges Element von **World in Conflict**, soll es deshalb keine umfassenden Neuerungen geben. „Wir wollen nicht, dass die Spieler beim Erscheinen von **Soviet Assault** in zwei Lager gespalten werden", erklärt Magnus. Wer das Add-on nicht kauft, komme schließlich nicht in den Genuss frischer Truppentypen. Neue Einheiten etwa würden zudem das ausgeklügelte Balancing über den Haufen werfen. Dennoch arbeitet Massive ständig daran, Fans gepflegter Online-Scharmützel mit kostenlosen Updates zu erfreuen. „Wir freuen uns immer über Kritik, egal wie grausam sie manchmal ist." Alle Kommentare werden aufgenommen und ausgewertet. „Wenn wir etwas (technisch) nicht machen können oder (spielerisch) nicht wollen, sagen wir das auch", so Magnus. „Unsere Community ist wirklich ein netter Haufen!"

Also bleibt alles beim Alten: Wie schon im Hauptprogramm wählen Sie eine von vier Ausrichtungen: Infanterie, Panzertruppen, Unterstützung- oder Luftspezialisten. Durch das ausgeprägte Stein-Schere-Papier-Prinzip ist es ein Muss, mit anderen Spielern in den ausgedehnten 8-gegen-8-Schlachten zusammenzuarbeiten.

Ob sich in Sachen Grafik etwas tut, ist noch unklar. Zwar sieht **World in Conflict** mit Direct-X-10-Effekten und zerstörbarer Umgebung absolut grandios aus, auf ihren Lorbeeren ausruhen wollen sich die Entwickler aber nicht. Wir sind in jedem Fall auf weitere Details gespannt. ❑

ERSTEINDRUCK

Robert Horn

World in Conflict ist das einzige Strategiespiel, das ich online spiele. Warum? Es ist leicht zugänglich, sieht wahnsinnig gut aus und lässt's ordentlich krachen. So etwas erwarte ich normalerweise nur von einem Shooter. Dass das Add-on sich vornehmlich der Einzelspielerkampagne zuwendet, finde ich daher etwas enttäuschend. Spielen werde ich sie trotzdem. Allein der Explosionen wegen!

ENTWICKLER: **Massive Entertainment**
ANBIETER: **Vivendi**
TERMIN: **Herbst 2008**

INTERVIEW MIT **MAGNUS JANSÉN**

„Spiele werden nie fertiggestellt, nur veröffentlicht."

PC Games: Wie viele Leute spielen eigentlich **World in Conflict** online?
Jansén: „Eine genaue Zahl kann ich nicht nennen, aber wir sind sehr zufrieden mit der Anzahl an Spielern. Es sind auf jeden Fall mehr Leute als normalerweise bei Strategiespielen, und das macht uns sehr froh, denn wir haben hart daran gearbeitet, den Mehrspielerteil leicht zugänglich zu gestalten."
PC Games: Seid ihr zufrieden mit der Reaktion der Spieler auf euer Werk?
Jansén: „Die allgemeine Reaktion war sehr positiv. Unsere Community ist ein bunt gemischter Haufen mit einer Vielzahl an Spiele-Hintergründen und Vorlieben. Es ist sehr spannend zu beobachten, wie plötzlich Shooter- und Strategie-Spieler zusammenkommen. Die Fans im Forum sind wirklich alle sehr, sehr nett und wir versuchen, das zurückzugeben, indem wir viel mit ihnen reden und zuhören."
PC Games: Gab es irgendetwas, das ihr an **World in Conflict** bereut? Etwa ein Feature, das ihr weglassen musstet?
Jansén: „Ich würde lügen, wenn ich sagen würde, dass es da nicht tonnenweise Stoff gab, den wir gern gemacht hätten. Oder wenn ich sagen würde, dass wir mit unserem finalen Spiel hundertprozentig glücklich sind. Aber bei der Spieleentwicklung ist das so: Spiele werden nie fertiggestellt, nur veröffentlicht. Deswegen gibt's von uns regelmäßige Updates. Manche Sachen sind zu groß, um sie in einen Patch zu packen, etwa die Soviet-Kampagne. Wir fanden es immer ziemlich schade, nur die Seite der NATO/USA zu zeigen. Deswegen freuen wir uns, jetzt die Geschichte der Russen zu erzählen."
PC Games: Was möchtest du unseren Lesern zum Abschluss mitteilen?
Jansén: „Nur das eine: **World in Conflict: Soviet Assault** ist die endgültige Version von **World in Conflict**. Der Director's Cut, wenn ihr so wollt. Neulinge und eingefleischte Spieler sollten sich das auf jeden Fall anschauen."


MAGNUS JANSÉN ist leitender Designer bei Massive

▶ TAG DES TENTAKELS | Auch ein einziger Gegner wie dieser Krake sorgt für Schweißperlen.
▼GEIST DES TODES | Im Kampf generieren Sie Wut, um die „Spirits of Rage" herbeizuschwören.

King's Bounty: The Legend

AUF DVD
• Video zum Spiel

Von: Christian Burtchen

Die Legende lebt! King's Bounty, ein Kultspiel der frühen PC-Ära, kehrt mit viel Schlachtgetöse zurück.

Könige sind bizarre Zeitgenossen. Mal opfern sie ihr gesamtes Reich für ein einziges Pferd, mal gehen sie als besonders eheschließungswütig in die Geschichte ein. **King's Bounty** lässt Sie nicht als Monarch umherwandeln, sondern in dessen Auftrag. Mit Pferden und Heiratsüberlegungen dürfen Sie trotzdem Ihren ritterlichen Tag versüßen.

Derlei Späße sind freilich nicht der Hauptbestandteil von **King's Bounty**, dem Rundenstrategiespiel aus dem Hause 1C (**Fantasy Wars**). Sie haben Wichtigeres zu tun, müssen Sie doch in royaler Mission einen gar finsteren Finsterling zur Strecke und sein Artefakt an sich bringen. Der König liegt indes in seinen letzten Atemzügen.

Ruhm, Ehre und weibliche Fans sind nicht das Einzige, was es in **King's Bounty: The Legend** zu erhaschen gibt, denn Ihr Held hält auf dem Wege auch gerne mal den Rucksack auf, um darin nützliche Items zu verstauen. Wie, das kommt Ihnen jetzt alles verdammt bekannt vor? So wie bei ... na, wie heißt es doch gleich ... genau, **Heroes of Might and Magic**? Diese Ähnlichkeit ist nicht zufällig: **King's Bounty** stammt vom Schöpfer des gesamten **Might and Magic**-Spieleuniversums und ist der Vorläufer von **Heroes** (siehe Kasten rechts).

Wie bei der inzwischen von Nival Interactive weiterentwickelten Helden-Serie ziehen Sie auch in **King's Bounty: The Legend** mit Ih-

WORUM GEHT'S?

Wir geben Ihnen eine Übersicht über die facettenreiche Spielwelt von King's Bounty.

- Viele Helden, unterteilt in drei Kategorien (Ritter, Paladin, Magier). Sie wählen mindestens einen und ziehen mit diesem umher.
- Sechs Fraktionen stehen zur Wahl: Menschen, Elfen, Zwerge, Orks, Dämonen und Untote.
- Wie bei **Heroes of Might and Magic** gibt es einen rundenbasierten Taktik-Modus für die Kämpfe.
- Durch die eigentliche Spielwelt bewegen Sie sich in Echtzeit.
- Gehört in Fantasy-Spielen zum guten Ton: Zaubersprüche klopfen.

MACHT UND MAGIE: DIE HELDEN-TYPEN



Krieger Ein effizienter Anführer, der seine Truppen in einen regelrechten Blutrausch bringen kann. Trägt bei Bedarf zwei Schwerter und geht spielend mit den „Spirits of Rage" um.



Paladin Die ausgewogenen Ritter bieten die ideale Balance aus Macht und Magie. Als Kämpfer für das Gute profitieren sie besonders beim Kampf gegen Untote und Dämonen.



Magier Große Heere führen sie nicht an, sind aber die Einzigen, die komplexe Zauber und Alchemie meistern. Ihnen fällt der Einsatz von Magie leichter als den anderen Klassen.

DEAD MAN'S CHEST | Zumeist bergen Truhen Gold, den einzigen Rohstoff im Spiel. Manchmal finden Sie unter dem knarzigen Deckel aber auch Zaubersprüche, Kreaturen oder Artefakte.

DRACHENGESANG | Die mächtigen Flugechsen tauchen, wie bei **HoMM**, oft als neutrale Gruppen auf, die keiner Partei angehören.

ABENTEURER | Neben den fantasytypischen Fraktionen treiben auch Piraten ihr Unwesen. Ihre Stützpunkte lassen sich angreifen.

RUNDE FÜR RUNDE | Im Taktik-Modus erteilen Sie Ihren Einheiten Marsch- und Angriffsbefehle und setzen Ihre Zauber ein.

HELDENHAFT | Auf der Abenteuerkarte reisen Sie mit Ihrem Helden über Land, Wasser und sogar in der Luft.

VORWÄRTS! | Das Interface zeigt komfortabel begehbare Felder an. Jede Einheit verfügt über Bewegungs- und Kampfwerte, die von Ihren Attributen beeinflusst werden.

ren charismatischen Schwert- und Stabschwingern um die Burgen. Drei Heldentypen stehen bereit (siehe Kasten), sechs Fraktionen samt passenden Städten bevölkern die Spielwelt: Menschen, Elfen, Zwerge, Dämonen, Orks und Untote. Gut erkannt, 1C bespielt die komplette Fantasy-Klaviatur.

Ihrem Helden geben Sie Einheiten – je nach Partei etwa Ritter, Gnome oder Feen – mit auf die Reise. Während Sie sich in Echtzeit zu Lande, zu Wasser und in der Luft über die Spielwelt bewegen, finden die eigentlichen Auseinandersetzungen auf einer rundenbasierenden, gerasterten Strategiekarte statt.

In den Kämpfen lassen Sie nicht nur Metall klirren, sondern auch den Zauberstab sprechen und hetzen Ihren Gegnern Feuerbälle um die Zwergenohren oder beschwören gar eine von vier mächtigen Spezialkreaturen. Diese „Spirits of Rage", darunter eine brachiale Frostkriegerin und ein sich in Waffen verwandelnder Steingigant, wirken noch wuchtiger als etwa die **HoMM**-Titanen. Ebenfalls einen Beitrag zur gewaltigen Schlachtatmosphäre leisten Zwischengegner wie ein angreifender Krake. Wir vermuten: 1C möchte **King's Bounty** das feurige Instanz-Gewürz eines **World of Warcraft** beimischen. Weil die Kämpfe bereits bei **HoMM** mit der Dramatik von Peter-Jackson-Filmen locker mithalten, eine überaus weise Entscheidung. ❑

ERSTEINDRUCK

Christian Burtchen



Manche meiner Kollegen machen sich darüber lustig, wie oft ich meine Empfehlung für **Heroes of Might and Magic** ausspreche. Größtes Manko: Noch immer liegt der Packung kein 48-Stunden-Tag bei. Doch die Vorherrschaft der mächtig magischen Helden könnte alsbald enden, wenn – frei nach Tolkien – die Rückkehr des Königs ansteht. Heiratsgeplänkel verleiht dem rauen Fantasy-Flair eine persönliche Note. Wenn die Figuren im Spiel glaubwürdig gestaltet sind, kann ich „Identifikation mit dem Helden" auf meiner Pluspunktliste noch mal unterstreichen. Zwar fallen die Innovationen recht übersichtlich aus – aber wozu sollte auf Erzteufel komm raus ein bereits rund laufendes Spiel noch verbessert werden? Auf meiner Wunschliste oben steht deswegen eine flüssige Verbindung von Spielablauf und Geschichte – klingt simpel, bringt Spieledesigner aber ähnlich ins Zittern wie Olifanten die Mauern von Minas Tirith!

ENTWICKLER: **1C**
ANBIETER: **Flashpoint**
TERMIN: **2008**

KING'S BOUNTY: EINE LEGENDE

Civilization, Monkey Island, King's Bounty: Spiele, die vor fast 20 Jahren den Systemlautsprecher quäken ließen und vielen Lesern die Nächte stahlen. Wir blicken kurz zurück.

Jon Van Caneghem, Entwickler der einst populären **Might and Magic**-Serie, schuf **King's Bounty** im Jahre 1990. Sie sorgten darin im Namen des Königs Maximus kurzfristig für vermehrtes Frühableben vagabundierender oder in Burgen hausender Bösewichte. Langfristig war es Ihr Ziel, Arech Dragonbreaths (Oberbösewicht mit schlechtem Atem) Weltherrschaft zu verhindern. Bei dieser originellen Aufgabenstellung überquerten Sie genau wie später bei **Heroes of Might and Magic** eine Abenteuerkarte und verwickelten sich und Ihre Truppen in rundenbasierte Kämpfe. Zahlreiche Konzepte von **HoMM**, etwa die Auswirkungen verschiedener Rassen in der Truppe auf die Kampfmoral oder die Puzzle-Karte, befinden sich bereits in **King's Bounty**. Auch C64, Amiga, Mac und Mega Drive erhielten eine **King's Bounty**-Version. Bei Letzterer fand die Erkundung auf der Abenteuerkarte übrigens bereits in Echtzeit statt! Und: 1991 erschien außerdem ein Brettspiel.







▲ **BRUMMER** | Diese dicken Karren halten eine Menge Schaden aus, sind dafür aber schwerfällig. Dementsprechend bieten Muscle-Car-Strecken lange Geraden, um den Motor richtig auszufahren.

▶ **SCHRECKHAFT** | Jeder Zuschauer reagiert individuell auf das Renngeschehen. Knallen Sie mit Ihrem Boliden gegen die Leitplanken, schrecken die Umstehenden panisch zurück.

KOPF AN KOPF? | So knapp wie hier geht es wohl kaum aus: **Race Driver: Grid** hat 2008 wenig Konkurrenz um den Titel „Rennspiel des Jahres".

Race Driver: Grid

Von: Christian Schlütter

Codemasters' neues Rennspiel hat uns im vergangenen Monat auf Anhieb überzeugt. Bestätigt ein Blick auf die PC-Version diesen Eindruck?

Warwickshire, eine Grafschaft mitten in England, ist vor allem wegen des Geburtsortes von William Shakespeare (Stratford-upon-Avon) bekannt ... Was? Sie haben ein Déjà-vu? Nein, keine Angst! Wir haben hier nicht versehentlich die **Race Driver: Grid**-Vorschau der vergangenen Ausgabe abgedruckt. Stattdessen waren wir Anfang März noch einmal in Mittelengland, um exklusiv die PC-Version von Codemasters' neuem Rennspiel anzutesten.

Von Déjà-vus geplagt ist allenfalls Ihre Spielfigur in **Race Driver: Grid**. Nervig? Nein! Denn mithilfe der Flashback-Funktion spulen Sie die Zeit um bis zu zehn Sekunden zurück und machen so fatale Unfälle ungeschehen. Maximal drei Zeitreisen pro Rennen helfen ungeübten Spielern weiter. Wer sich eher als Profi sieht, schaltet diese und andere Fahrhilfen aus und sackt damit bis zu 20 Reputationspunkte zusätzlich ein. Das Problem dabei: Die Crashes sehen so spektakulär aus, dass wir ein ums andere Mal vergaßen, die Spezialfunktion zu nutzen.

Wunderschöne Lichteffekte, glänzende Karossen, unglaublich detailreiche Strecken – die Ego-Engine lässt keinen Zweifel daran, wer 2008 der Platzhirsch unter den Drehzahl-Darstellern wird. Spätestens wenn Sie mit Ihrem Flitzer die abschüssigen Straßen von San Francisco herabdüsen und sich durch die ständigen Bodenkontakte Ihre Stoßstange in Einzelteile auflöst, bleibt Ihnen der Mund minutenlang offen stehen.

Doch nicht nur die westamerikanische Metropolen-Strecke stellt hohe Ansprüche an Metallross und Reiter. Als erstes Magazin konnten wir auch die bisher unbekannten Rennkurse ausloten. „Selbst ich habe bis jetzt nicht so viel vom Spiel gesehen", gesteht uns Sam Cordier, Pressesprecher bei Codemasters, und schaut uns neugierig über die Schulter, als wir eine Partie auf dem Rundkurs von Istanbul starten. Karge, mediterrane Vegetation beherrscht hier den Streckenrand. Auch wenn es sich um eine frühe Version handelt, erkennt man rasch, dass die Atmosphäre hier eine ganz andere ist als in den engen Stadtschluchten von Mailand oder den Bergab-Nachtduellen auf japanischen Strecken.

> „Selbst ich habe noch nicht so viel vom Spiel gesehen."
>
> Sam Cordier, Pressesprecher bei Codemasters

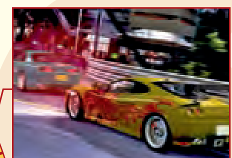


GEMEIN | Erwischt Sie ein Gegner am Hinterteil, ist ein Dreher oftmals nicht zu vermeiden.

KENNEN WIR UNS NICHT?

Race Driver: Grid ist eine wahres Spiele-Komplettpaket. Wir zeigen Ihnen, wodurch sich die Entwickler von Codemasters inspirieren ließen.

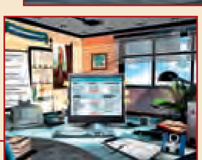
Das Grid-Rezept: 45% · 45% · 10%



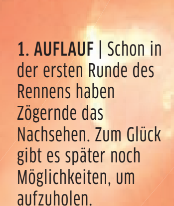
Untergrund-Renner
Ähnlich wie bei **Need for Speed: Underground** oder **Juiced 2** treten Sie in **Race Driver: Grid** auf Straßenkursen gegen Top-Fahrer an. Auch die Drift-Rennen kommen aus dieser Ecke. Einzig auf eigenhändiges Tuning müssen Sie verzichten.

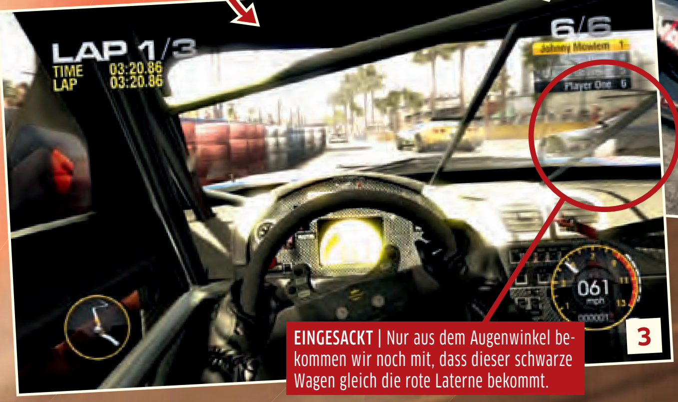


DTM Race Driver
Fans der **DTM Race Driver**-Serie kommen ebenfalls auf ihre Kosten. Denn Rundkurse, Tourenwagen und Open-Wheel-Veranstaltungen lassen echtes Motorsport-Feeling aufkommen.



Manager-Simulationen
Die Team-Funktionen in **Race Driver: Grid** ähneln denen in Manager-Spielen wie **Anstoß**. Sie wählen Teamkollegen nach Eigenschaften wie Beständigkeit und Reaktion aus, ziehen neue Sponsorenverträge an Land, sorgen sich um Liga-Lizenzen und horten Geld.





EINGESACKT | Nur aus dem Augenwinkel bekommen wir noch mit, dass dieser schwarze Wagen gleich die rote Laterne bekommt.

1. AUFLAUF | Schon in der ersten Runde des Rennens haben Zögernde das Nachsehen. Zum Glück gibt es später noch Möglichkeiten, um aufzuholen.

2. PATZER | Auch die Gegner machen Fehler. Hier profitieren wir davon, dass die gelbe Corvette Bekanntschaft mit einem Reifenstapel macht.

3. RENNGEFÄNGNIS | Aus der Cockpit-Perspektive erleben wir das Ende der ersten Runde. Auch wenn es realistischer aussieht: Hier geht leicht die Übersicht verloren.

4. ABGEHÄNGT | Nun kann uns nichts mehr stoppen! Auf den letzten zwei Runden haben wir alle Gegner abgehängt. Das Preisgeld ist uns sicher!

Sie merken schon: Die Vielfalt der Rennmodi erschlägt den Spieler förmlich. In der Kampagne starten Sie mit einem abgewrackten, aber schnittigen Mustang, den Sie in den ersten Muscle-Car-Rennen einsetzen. Das gewonnene Preisgeld hauen Sie dann für einen neuen Wagen auf den Kopf. Die Auswahl beschränkt sich dabei auf die Liga, in der Sie das nächste Rennen fahren wollen. Treten Sie bei Open Wheel an, so stehen Ihnen mehrere ultraleichte Mini-Formel-1-Flitzer zur Verfügung, für Drift-Runden in asiatischen Großstädten legen Sie sich Schleudern von Nissan und Co. zu.

Sie hangeln sich in jeweils neun Wettbewerben in Amerika, Europa und Japan an die Spitze der Bestenliste. Für jede Region wertet **Grid** Preisgelder und Reputationspunkte einzeln aus. Das ermöglicht zum Beispiel eine Spezialisierung auf die amerikanischen Rennen, während Ihr Ansehen im Reich Nippon weitgehend brachliegt. Denn die Konkurrenten geben dort auch weiterhin Gas. Feines Entscheidungsgeschick ist gefragt, um nirgendwo den Anschluss zu verlieren.

Wer sich fleißig hocharbeitet, dem winkt bald die B-Lizenz zum Kauf (und im späteren Verlauf auch eine C-Lizenz). Damit stehen Ihnen neue Aufgaben wie zum Beispiel die GT-Meisterschaft offen. Und natürlich werden die fahrbaren Untersätze größer, schneller und teurer. Um das nötige Geld herbeizuschaffen, vergrößern Sie Ihre Truppe. Erst hier kommt der große Pluspunkt von **Race Driver: Grid** zum Tragen: der Management-Teil. Mit der B-Lizenz bekommen Sie auch eine größere Garage und haben so Platz für einen zweiten Wagen. Damit dieser nicht unbesetzt herumsteht, stellen Sie einen Teamkollegen ein, der zukünftig jedes Rennen zusammen mit Ihnen bestreitet und dafür einen gewissen Prozentsatz des Preisgeldes einstreicht. Dabei haben Sie die Qual der Wahl: Jeder der Bewerber hat individuelle Eigenschaften, die es zu bedenken gilt (siehe Kasten, Seite 80). Inzwischen hat Codemasters gar auf 600 verschiedene Fahrer aufgestockt.

EDELKUTSCHE

Ganze 45 Wagen bietet der Einzelspieler-Modus – jeweils 15 für die amerikanische, japanische und europäische Liga.





LACK-AFFE

Auch wenn diese Artworks sich noch ähneln: In der gezeigten Version durften wir alle Team-Farben selbst festlegen.

▲ **FREUNDESFREUNDE** | Laut Codemasters beinhaltet **Race Driver: Grid** Mehrspieler-Modi sowohl für Online- als auch für LAN-Partien. Zwölf Wagen stehen dabei auch im Multiplayer-Modus zur Verfügung.

▼ **NEBELLEUCHTE** | Die Licht- und Nebeleffekte in **Race Driver: Grid** sind wirklich beeindruckend. Nur **Need for Speed Pro Street** kann da annähernd mithalten.



UNFALLWAGEN | Diese kleinen Symbole zeigen Schaden an Getriebe, Aufhängung, Lenkung, Motor und Reifen an (von oben).

CRASH, BOOM, BANG | Jeder Unfall hat in **Race Driver: Grid** unmittelbare Auswirkungen.

Auch sonst spielt sich **Race Driver: Grid** in dieser Phase wie die Light-Version eines Managers. Ein Hauptsponsor und bis zu sieben Nebensponsoren spülen Kleingeld in die Kasse. Allerdings nur, solange die Leistung stimmt. Während Jvc für einen Tausender pro Rennen vielleicht nur will, dass Sie mindestens als Fünfter ins Ziel kommen, stellt Apex Ihnen 5.000 Euro in Aussicht, falls Sie ein bestimmtes Team in Grund und Boden fahren. So knobeln Sie zwischen den Rennen über Preisgeldern, Teamgehältern und Wagenkäufen, während im Cockpit selbst reine Action angesagt ist.

Beispiel gefällig? In der amerikanischen Liga entscheiden wir uns arglos für eine Derby-Veranstaltung und wundern uns schon über den geringen Preis des benötigten Boliden. Im Rennen selbst stellen wir dann recht schnell fest, was es damit auf sich hat: Auf dem achtförmigen Kurs spielt die strukturelle Unversehrtheit der Fahrzeuge keine Rolle. Wie beim Klassiker **Destruction Derby** (1996) knallt hier Blech auf Blech. Gewonnen hat, wer am Ende noch steht oder die beste Position erlangt. Zwei Sprungschanzen markieren den Punkt, an dem die Rennstrecke sich kreuzt. Als unser Wagen nur knapp an einer ganzen Horde Gegner vorbeispringt, die unseren Weg schneiden, entfährt es Sam Cordier: „Wow, das war ein richtiger Hollywood-Moment!“

Die ultimative Herausforderung wartet am Ende jeder Saison. Per Video werden Sie dann zum 24-Stunden-Rennen von Le Mans eingeladen. Ganze 24 Minuten sollen Spieler über den altehrwürdigen, französischen Rundkurs brettern. Tag-und-Nacht-Wechsel dabei inbegriffen. Um teilzunehmen, benötigen Sie aber einen dicken Geldbeutel. Der günstigste Wagen für diese Disziplin kostet schlappe 750.000 britische Pfund.

Es sieht fantastisch aus, es bringt Unmengen an Innovationen in das Genre, aber wie klingt **Race Driver: Grid** eigentlich? Während der Manager-Teil von luftig-leich-

EIN FREUND, EIN GUTER FREUND ...

Ihre Teamkollegen bewertet Race Driver: Grid in den Kategorien Aggression, Aufmerksamkeit, Können, Reaktion und Beständigkeit. Wir stellen Ihnen drei Charaktere vor.

Seth Brown

Wie viele Inseleuropäer neigt auch der gute Seth zur Überreaktion. Sein Aggressionswert übersteigt das Normalmaß beträchtlich. In extremen Stresssituationen lässt sich Seth oftmals dazu hinreißen, Unfälle zu provozieren. Dumm nur, wenn auch Sie als sein Teamkamerad durch die Karambolage aus dem Rennen fliegen. Dafür will Seth lediglich 18 Prozent des Preisgeldes.





Eiji Matzuko

Herr Matzuko kommt, wie der Name bereits vermuten lässt, aus dem Land der aufgehenden Sonne. Eiji verlangt ganze 25 Prozent der Einnahmen. Dafür ist er jedoch ein disziplinierter Fahrer und hat kaum Schwächen. Aufmerksamkeit, Können, Beständigkeit – alles im mittleren Bereich der Skala. Einzig bei der Reaktion müssen Sie Abstriche machen, falls Sie den Japaner einstellen. So kann es passieren, dass Eiji die eine oder andere scharfe Kurve verpasst oder auf den Fahrfehler eines Gegners zu langsam reagiert.



3, 2, 1 ... DEINS!

Wir verraten Ihnen exklusiv, welche Rolle das Auktionshaus Ebay in Race Driver: Grid spielt.

Vor jeder neuen Veranstaltung müssen Sie den passenden Wagen kaufen. Wer knapp bei Kasse ist, versucht sein Glück beim Online-Autohändler Ebay Motors. Dort gibt es dieselben Karossen zu moderateren Preisen. Allerdings sollten Sie sich die gebrauchte Karre vor dem Kauf genau ansehen. Hat der Flitzer schon viele Totalschäden hinter sich, ist das kein gutes Zeichen. Mit Pech fällt der Schrotthaufen in der zweiten Runde auseinander. Frühere Siegessträhnen hingegen zeugen von der Qualität des Gefährts.

WERBEFLÄCHE | Ein Haupt- und sieben Nebensponsoren verschönern Ihren Wagen.

FUNKEL, FUNKEL | Gerade die japanischen Rennen strotzen nur so vor Neonlichtern, bunten Bannern und aufgemotzten Karossen.

ten Rhythmen beherrscht wird, schallen im Rennen schon mal harte Riffs wie der Unkle-Remix „Go with the Flow/No One Knows" der gleichnamigen Queens-of-the-Stone-Age-Hits aus den Boxen. Zudem passt sich die Musik dynamisch an das Spielgeschehen an.

Ein Highlight der gezeigten Version war aber die deutsche Sprachausgabe. Dazu gehörte nicht nur die laszive Stimme der Ansagerin, sondern auch Zwischenrufe unserer Teamkollegen. Deren Kommentare reichen von „Hey, ich bin auf Platz 2!" bis zu „Wow, da bist du nur knapp einem Unfall entgangen!" und bringen ungemein Atmosphäre in die Rennen.

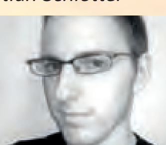
Codemasters versprach bei unserem Besuch, dass **Race Driver: Grid** keinen stärkeren Rechner benötigen wird als der technische Vorgänger **Colin McRae: Dirt**. Und das, obwohl jetzt bis zu 20 Autos die Strecken bevölkern, die Partikeleffekte stark verfeinert wurden und das Physik-System jede Beschädigung am Wagen in Echtzeit berechnet. Der Vorführrechner jedenfalls verfügte über einen durchschnittlichen Dual-Core-Prozessor, 2 GB Arbeitsspeicher und eine Grafikkarte aus der Geforce-8800er-Serie und zauberte damit schon jetzt ruckelfreie Bildfolgen auf den Monitor. ❑



Biagio Fazio
Der Italiener fordert 40 Prozent der Einnahmen, ist aber jeden Cent wert. In der Kategorie „Können" schlägt Fazio alle seine Mitbewerber. Die restlichen Kategorien dümpeln im oberen Mittelfeld. Großartige Schwächen sucht man bei Biagio vergebens. Einziger Wermutstropfen: Immer wieder machte uns der Südländer die Spitzenpositionen streitig. Aber das ist nun wirklich Meckern auf hohem Niveau!

ERSTEINDRUCK

Christian Schlütter



Was hatte mir Kollege Weber schon von **Race Driver: Grid** vorgeschwärmt! Die gezeigte Version entschädigte mich dann aber wirklich vollends für die 15 Kilometer Stau vor dem Flughafen Köln/Bonn. Kein Renner war bis jetzt vielfältiger, keine Engine sah besser aus. Und der Management-Teil packt die Kirsche auf die Sprinter-Sahne. Déjà-vu? Glauben Sie es ruhig! Dieses Spiel haben Sie schon mal gesehen – in Ihren Träumen!

ENTWICKLER: Codemasters
ANBIETER: Codemasters
TERMIN: 2. Quartal 2008



BÄRENSTARK | Der Bär stellt den ersten größeren Gegner in Drakensang dar, er landet ...

HÜBSCH | ... am Ende als Wandschmuck in der Taverne in Avestreu.

TAKTISCH | Den für den Nahkampf kaum geeigneten Magier nach hinten zu ziehen, ist die beste Wahl.

LUSTIGE DETAILS | Radon Labs gibt sich selbst mit Kleinigkeiten große Mühe: Die beiden Gesellen heißen Meister Leder und sein Kobold Pohmuckel. Ob die Namen bleiben, ist aber aufgrund von Lizenzfragen ungewiss.

WILDSCHWEIN BRATEN | Zu Beginn treffen Sie auf schwächere Gegner – unbesiegbare Killerschweine wie in **Gothic 3** greifen Sie nicht an.

Das Schwarze Auge: Drakensang

Von: Sebastian Weber

Ein klassisches Rollenspiel mit guter Geschichte – hält Drakensang dieses Versprechen?

Es ist ein kalter Morgen Anfang März. In Berlin herrscht das pure Chaos: Die Arbeitnehmer des öffentlichen Dienstes streiken, es fahren nur noch die S-Bahnen. Der Winter hält Einzug und überzieht die Straßen mit einem zarten, weißen Schleier – es hat geschneit. Wir bekommen davon nur wenig mit. In einem unscheinbaren Gebäude in Berlin-Alt-Treptow hat Radon Labs seinen Hauptsitz. Während in den Büroräumen geschäftiges Treiben herrscht, sitzen wir in einem Besprechungsraum – Kaffee und Kekse im Inventar – und spielen **Das Schwarze Auge: Drakensang** an.

Ein klassisches Rollenspiel wolle man schaffen, das betonen Bernd Beyreuther, einer der Geschäftsführer von Radon Labs und der Kopf hinter **Drakensang**, sowie seine Mitarbeiter immer wieder. Was das bedeutet, zeigt schon die erste Handlung in Aventurien, der Welt von **Das Schwarze Auge** (kurz: **DSA**): Sie erstellen einen Charakter. Statt wie zuletzt in **The Witcher** oder **Gothic 3** einen vorgefertigten Abenteurer zu lenken, obliegt es Ihnen, wie sich die Geschichte für Sie entwickelt. Verschiedene Archetypen stehen zu Beginn zur Wahl: Krieger, Zwerg, Magier und Elf kennen Sie sicher aus anderen Spielen, Radon Labs ergänzt sie aber, etwa um Diebe und Amazonen. Innerhalb der acht Oberkategorien sorgen weitere Unterscheidungen für Abwechslung. Der Krieger wird so schnell zum Bogenschützen und Soldaten, was die Charakterwerte beeinflusst. Sie belassen diese wiederum im einfachen Modus, so wie sie **Drakensang** vorgibt, wählen einen Namen und legen los. Für **DSA**-Kenner und Rollenspiel-Profis gibt es jedoch den Experten-Modus. Der Spielplatz für Tabellenfreunde erlaubt es, die vorgegebenen Talent- und restlichen Charakterwerte nach Gutdünken zu verändern.

Nach der Geburt Ihres Schützlings geht die Reise los. Sie stehen am Ortseingang von Avestreu, einem beschaulichen Dörfchen in der Grafschaft Kosch, die sich genauso gibt, wie man sich eine Fantasy-Welt vorstellt: Die Sonne scheint, Schmetterlinge flattern über die Blumen hinweg, das Gras wiegt sich im Wind, in den Wäldern preschen Hirsche durch das Unterholz, Fachwerkhäuser stehen in den Gassen Spalier. Kurzum, Radon Labs hat Aventurien als farbenfrohes, klischeebeladenes Landschaftsbild arrangiert, das sofort gefällt.

Der Held möchte einen alten

Screenshots vom Publisher – alle anderen Bilder sind selbst gemacht.



GÜNSTIGE GELEGENHEIT | Der Händler bietet Ihnen ein Schiff an, das nur 10.000 Dukaten kosten soll. Ein super Angebot ...

PECH GEHABT | ... wenn das Schiff nicht ein abgewracktes Ruderboot wäre. Solche witzigen Kleinigkeiten finden Sie in **Drakensang** immer wieder.

WECHSELWIRKUNGEN

Radon Labs verbindet die Pen&Paper-Vorlage geschickt mit der PC-Umsetzung. Wir geben Ihnen drei Beispiele:

HESINDETEMPEL | Die Stadt Ferdok ist die wichtigste Handelsmetropole in Kosch. Den Hesindetempel, der dort gebaut wird, hat sich Radon Labs ausgedacht. Mittlerweile haben ihn die **DSA**-Autoren auch fest in die Pen&Paper-Welt integriert.

GROSSINQUISITOR AMANDO LACONDA DA VANYA | Noch ein Charakter, den **DSA**-Spieler kennen: Das Oberhaupt der Praioskirche (Praios = Gott der Wahrheit, des Gesetzes) ist der höchste Richter Aventuriens. Auch auf ihn treffen Sie im PC-Spiel.

ERZMAGIER RAKORIUM MUNTAGONUS | Der inzwischen dem Wahnsinn verfallene Meister der Magica Transformica (Verwandlungsmagie) gehört zu den bekanntesten Charakteren in Aventurien und hat auch den Weg in **Drakensang** gefunden.

KÄMPFERIN

Ihr erstes Party-Mitglied Rhulana sieht nicht nur gut aus, sie teilt auch kräftig aus.

Bekannten in der nahe gelegenen Großstadt Ferdok besuchen, benötigt aber zuerst die Erlaubnis des Zöllners, sich auf den Weg dorthin zu machen. Dafür wiederum sind zwei Fürsprecher in Avestreu erforderlich, die die guten Absichten des Recken bezeugen. Das Tutorial-Areal startet mit auf den ersten Blick einfachen Quests, beschäftigt aber etwa zwei bis drei Stunden. Nach der ersten Enttäuschung, nicht direkt auf große Reise gehen zu dürfen, machen wir uns auf, wohlgesinnte Dorfbewohner zu finden.

Nach wenigen Metern schon erspähen wir einen Gaukler und eine fesche, knapp bekleidete Dame. Im Gespräch stellt sich heraus, dass der Frau eine Kette gestohlen wurde. Genau die richtige Aufgabe für unseren wackeren Helden. Wir erklären uns bereit, das Diebesgut ausfindig zu machen. Etwa zehn Minuten später hat sich unser Quest-Buch schon erfreulich stark gefüllt. Neben der Kette sollen wir nun für einen Wanderer seltene Beeren besorgen, der Wirt des Ortes macht sich indes Sorgen um den Jäger, zwei Magier-Novizen vermissen ihren Lehrmeister, den wir natürlich ebenfalls suchen. Um nicht die Übersicht zu verlieren, hilft bei der Aufgabenfülle stets der Blick in den zugehörigen Übersichtsbildschirm. Per Klick auf eine der Missionen öffnet sich ein Quest-Baum, der Informationen über den aktuellen Stand gibt oder Untermissionen aufzeigt. Dabei unterscheiden die Farben Rot und Grün zwischen erledigten und offenen Aufgaben. Markieren Sie eine offene Quest, zeigt fortan ein rotes Fragezeichen auf der Minimap den Ort, den Sie als Nächstes besuchen sollten. Weiße Fragezeichen verraten, wo sich andere interessante Stellen befinden. Praktisch.

Auch das erste Party-Mitglied treffen wir an: Rhulana, eine wagemutige Kämpferin. Radon Labs legt starken Wert darauf, kein weiteres Action-Rollenspiel zu entwickeln, sondern die taktische Komponente des Gruppenspiels auszureizen – ein weiteres Merkmal der klassischen Rollenspiele. Deshalb haben wir fortan unter dem Kopf unseres Magiers im Interface auch das Gesicht von Rhulana zur Wahl, um blitzschnell zwischen den Charakte-

SCHLEIMIG | Monster wie dieses machen Ihnen erst im späteren Verlauf das Leben schwer.

CHARAKTERENTWICKLUNG

Radon Labs hält sich bei den Regeln von Drakensang an die Vorgaben der Pen&Paper-Vorlage. Wir zeigen Ihnen, wie die Charakterentwicklung funktioniert.

▼ FRUSTRIEREND | Ein niedriger Wert des Talentes „Wildnisleben" erschwert es, besiegten Wölfen das Fell abzuziehen.

▶ WAFFENKAMMER | Neben den Talentwerten spielen auch die Waffenfertigkeiten eine wichtige Rolle. Diese steigern Sie in einem eigenen Bildschirm, der wie der unten erklärte funktioniert.

▼ MAGISCHE MOMENTE | Um auf Dauer ein mächtiger Magier zu werden, hilft die Steigerung der Fähigkeit „Magiekunde". Komplexere Sprüche sind deshalb erst später möglich.

ÜBRIG | Die Zahl gibt an, wie viele Erfahrungspunkte zur Verfügung stehen, um Fähigkeiten auszubauen.

ZWECKMÄSSIG | Sind alle Punkte verteilt, bestätigen Sie Ihre Änderungen mit dem Haken oder verwerfen sie mit einem Klick auf das Kreuz.

KOSTSPIELIG | Die Kosten für die Steigerung erscheinen in Grün. Haben Sie nicht mehr genug Punkte, dann färben sie sich rot.

KNIFFLIG | Mithilfe der Pfeiltasten erhöhen oder senken Sie den Talentwert, solange Sie die Änderungen nicht bestätigt haben.

WICHTIG | Ein hoher Wert bei einer Fertigkeit ist entscheidend, um die Würfelproben, die im Hintergrund ablaufen, zu bestehen.

ren zu wechseln. Die Möglichkeit, bis zu vier Helden zu steuern, bereichert die Kämpfe mit strategischem Tiefgang: Nachdem wir den Jäger gefunden haben, sollen wir für ihn einen Bären in einer nahe gelegenen Höhle töten. Praktischerweise hat sich in ebenjenes Felsversteck auch der gesuchte Magier verirrt.

Auge in Auge mit dem Problembär pausieren wir **Drakensang** mithilfe der Leertaste und geben unseren Recken Befehle für die angebrochene Schlacht. So schicken wir Rhulana nach vorn und lassen sie dort einen Spezialschlag ausführen. Den für den Nahkampf weniger geeigneten Magier halten wir im Hintergrund, zaubern zuerst einen Schild-, dann einen Feuerzauber, die wir praktischerweise auf Schnellanwahltasten ziehen. Nachdem wir alle Anweisungen gegeben haben, heben wir die Pause auf und die Helden arbeiten die Aktionen Schritt für Schritt ab.

Da der Bär erledigt und der Magier befreit ist, klingelt die Erfahrungspunktekasse. **Drakensang** ermöglicht es Ihnen, jederzeit Ihren Recken zu verbessern (siehe Kasten oben). Im Charakterbildschirm wählen Sie dazu die Talente oder Werte aus, die Sie erhöhen möchten. Jede Steigerung kostet eine bestimmte Menge an Zählern – Erfahrungsstufen wie in anderen Rollenspielen gibt es zwar, sie sind aber nicht relevant, um sich zu verbessern. Das System gibt das Regelwerk von **Das Schwarze Auge** vor. Das Inventar erweist sich als genauso simpel zu bedienen. Per Drag & Drop tauschen Sie Gegenstände zwischen den Figuren aus, mit einem Doppelklick auf eine Waffe rüsten Sie Ihre Schützlinge aus. Lediglich die zuletzt schon vermisste Vergleichsfunktion fehlt noch immer.

Das „Crafting", also der Bau von Waffen und Bogen sowie



DURCHBLICK | Fackeln, wie sie der Zwerg trägt, sind wichtig, um sich durch dunkle Dungeons zu kämpfen. Ohne Lichtquelle sehen Sie tatsächlich nur Schwarz.

NICHTS WIE WEG | Ein Held alleine hat gegen einen Oger dieser Größe kaum eine Chance.

INTERVIEW MIT **BERND BEYREUTHER**

„Vielleicht reichen wir fehlende Charakterklassen nach."

PC Games: Wie seid ihr bei der Umsetzung von **Das Schwarze Auge** (**DSA**) vorgegangen?

Beyreuther: „Die Umsetzung von einem so komplexen Regelwerk, das seit 25 Jahren existiert und viele Feinheiten und optionale Regeln aufweist, ist natürlich nicht so einfach. Alleine die 250 Zaubersprüche, die **DSA** kennt, konnten wir natürlich nicht alle übernehmen. Trotzdem sind wir sehr sorgfältig vorgegangen. Wir haben die Regeln zuerst 1:1 übernommen und dann geschaut: Funktioniert das auf dem PC, macht es Spaß? Wenn es Probleme gab, haben wir ganz vorsichtig justiert, immer in Absprache mit der **DSA**-Redaktion und den Fans. Jeder **DSA**-Spieler wird sich in **Drakensang** zu Hause fühlen, auch wenn wir das eine oder andere Detail ein wenig verändert haben."


BERND BEYREUTHER ist Geschäftsführer von Radon Labs.

PC Games: Kannst du uns Beispiele nennen und wie haben die **DSA**-Fans darauf reagiert?

Beyreuther: „Einige Bereiche haben wir vereinfacht, was zu Diskussionen in der Community führte – zum Beispiel die gesamte Regeneration. Das haben wir nicht leichtfertig gemacht. Aber wir dachten, für ein reibungsloses Gameplay und den größten Spaß ist es sinnvoll, manche Dinge zu verändern. Wir mussten bei der Umsetzung des Regelwerks natürlich aus dieser riesigen Fülle von Archetypen, Regionen, Zaubersprüchen und anderen Dingen eine Schnittmenge herausgreifen, die wir in der nötigen Qualität umsetzen können. Und einige Charakterklassen wie zum Beispiel Geweihte, aber auch Geoden, Druiden oder Hexen, haben wir bewusst rausgenommen. Aber wer weiß, vielleicht reichen wir diese ja irgendwann noch nach."

PC Games: Apropos: Gibt es denn schon Pläne, was nach **Drakensang** kommt? Ein Add-on oder gar ein zweiter Teil?

Beyreuther: „Was nach **Drakensang** kommt? Ob ein Add-on geplant ist? Da kann ich nur wenig verraten, außer dass ich diese Welt sehr liebe, dass ich sie sehr gut kenne und dass ich außerordentlich an ihr hänge …"

die Herstellung von Zaubertränken, läuft teilweise in dem einfach zu bedienenden Charakterbildschirm ab. Rezepte, die Sie bei Alchemisten und Schmieden kaufen, verraten, welche Zutaten nötig sind. Wenn Sie alle nötigen Kräuter für zum Beispiel einen Heiltrank beisammenhaben, suchen Sie den Alchemiehändler wieder auf oder statten Ihrem Spielerhaus einen Besuch ab, da das Crafting nur an vorgegebenen Orten innerhalb der Levels möglich ist. Ausschlaggebend für den Erfolg der Trankbrauerei sind dann die nötigen Talentwerte.

Die Fürsprecher, um nach Ferdok zu gelangen, sind also schnell gefunden und wir machen uns auf, den Freund des Haupthelden zu besuchen. Als wir in der bedeutsamen Handelsstadt ankommen, erfahren wir von einer schrecklichen Mordserie, welche die Bürger in Angst und Schrecken versetzt. Auch der Freund des Helden ist dem Schlitzer zum Opfer gefallen. An dieser Stelle ist **Drakensang** noch lange nicht zu Ende, denn wie es sich für ein Rollenspiel gehört, stellt die Aufklärung der Verbrechen die nächste Aufgabe dar. Radon Labs rechnet mit einer Gesamtspielzeit von etwa 40 Stunden. Wie es ab diesem Zeitpunkt weitergeht, verraten wir Ihnen noch nicht. Sattdessen bieten wir Ihnen die Möglichkeit, **Drakensang** kommenden Monat exklusiv im Zuge unserer Sneak Peek anzuspielen. Alle nötigen Informationen dazu finden Sie auf pcgames.de/sneakpeek. ❑

ERSTEINDRUCK

Sebastian Weber

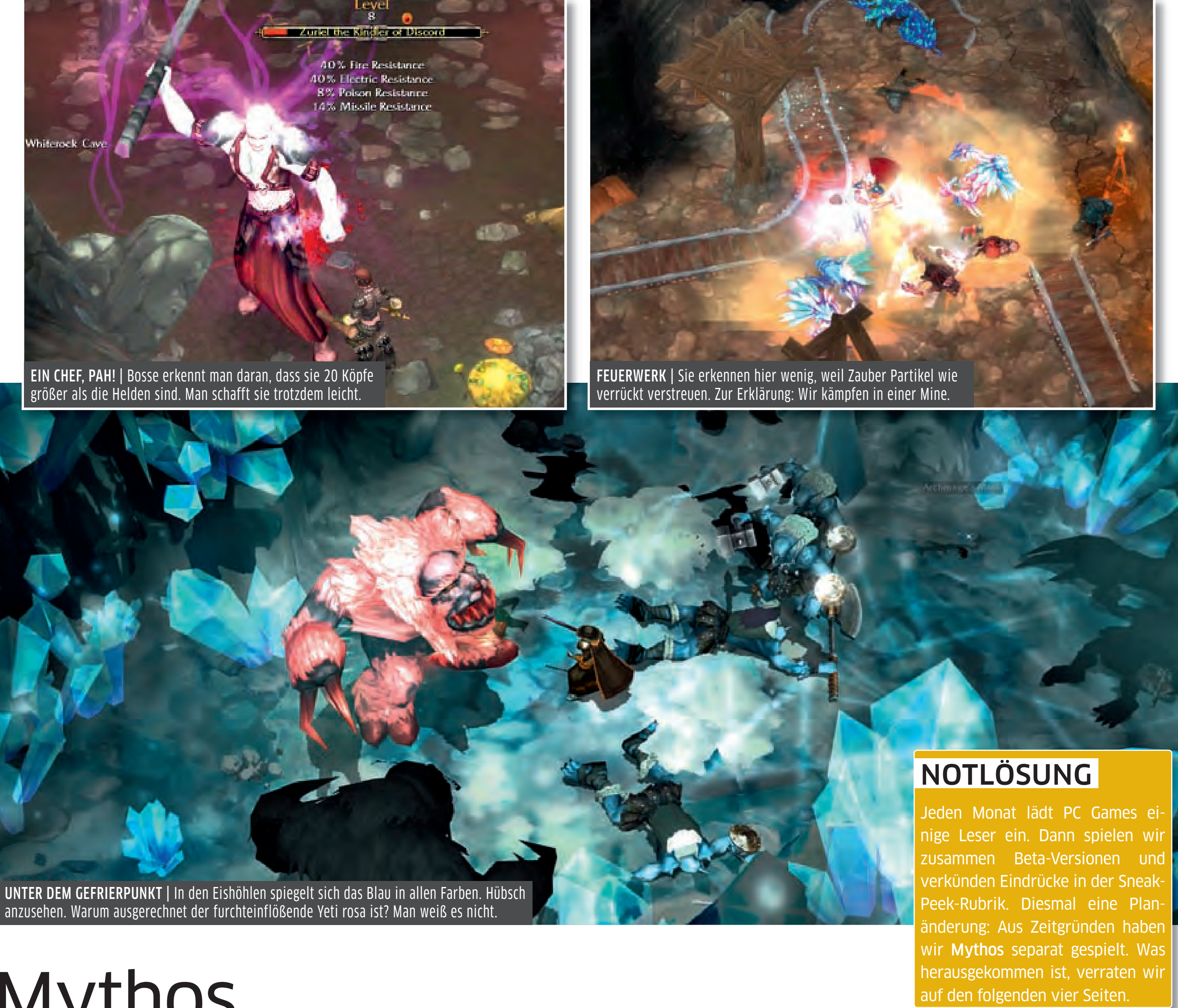


Ich habe früher auch einige Zeit mit der Pen&Paper-Variante verbracht und war skeptisch, ob Radon Labs es schafft, **DSA** glaubwürdig umzusetzen. Was ich nun gesehen habe, gefällt. Die Welt wirkt so, wie man sie sich vorstellt, die Quests und Dialoge weisen einen hohen Grad an Detailverliebtheit auf. Außerdem macht das Party-Spiel Laune. Lediglich ein paar Bugs liegen mir noch schwer im Magen.

ENTWICKLER: **Radon Labs**
ANBIETER: **dtp**
TERMIN: **Juli 2008**


FLAMBIERT | Der Feuerzauber ist der erste Spruch, den unser Magier im Repertoire hat. Wir nutzen ihn ausgiebig.


FORTGESCHRITTEN | Später bekommen Sie allerlei mächtige Zauberformeln, mit denen Sie auch Gegnerhorden spielend ausschalten.



EIN CHEF, PAH! | Bosse erkennt man daran, dass sie 20 Köpfe größer als die Helden sind. Man schafft sie trotzdem leicht.

FEUERWERK | Sie erkennen hier wenig, weil Zauber Partikel wie verrückt verstreuen. Zur Erklärung: Wir kämpfen in einer Mine.

UNTER DEM GEFRIERPUNKT | In den Eishöhlen spiegelt sich das Blau in allen Farben. Hübsch anzusehen. Warum ausgerechnet der furchteinflößende Yeti rosa ist? Man weiß es nicht.

NOTLÖSUNG

Jeden Monat lädt PC Games einige Leser ein. Dann spielen wir zusammen Beta-Versionen und verkünden Eindrücke in der Sneak-Peek-Rubrik. Diesmal eine Planänderung: Aus Zeitgründen haben wir **Mythos** separat gespielt. Was herausgekommen ist, verraten wir auf den folgenden vier Seiten.

Mythos

Von: Thomas Weiß

Ein Mythos bröckelt: von den Ex-Blizzard-Köpfen, von den Diablo-2-Entwicklern und von Bill Roper.

SNEAK PEEK

PCG-Sneak-Peek: Was ist das?
Ihre Meinung ist uns wichtig! Deshalb laden wir Sie in die Redaktion ein, wo Sie einen Tag lang ein ausgewähltes Top-Spiel auf Herz und Nieren testen dürfen. An der Sneak Peek kann jeder Leser teilnehmen. Schauen Sie einfach auf unserer Website pcgames.de vorbei.

Die Flagship-Studios brüteten über den Netzwerk-Code von **Hellgate: London**, als sie auf eine Idee kamen. Schon enstand **Mythos**, eine Art **Diablo 2**, aber online und kostenlos, mit Gummibärchen-Grafik, mit Ruck-zuck-Quests, mit seltsam verqueren Fantasy-Figuren, die Kette rauchen. Also eher doch kein **Diablo 2**, sondern – ja, was eigentlich?

Dem Spieljournalisten zeigt sich bei Betrachtung ein Action-Rollenspiel, das ein bisschen Spaß macht und dann ... dann immer weniger. Die Monotonie fordert ihren Tribut. Was die Frage aufwirft, warum sich am **Mythos**-Chat so viele Leute beteiligen, dass man mit Lesen kaum hinterherkommt. Später muss man in den nächsten Chatraum, weil der davor keine User mehr fasst.

Der Spielejournalist wundert sich immer noch über den Ansturm auf dieses Spiel, als er plötzlich auf eine Idee kommt: Schon gehen fünf Beta-Accounts an ebenso viele Spieler. Klaus, Christian, Jürgen, Bodo und Matthias sollen sich in die Welt von Uld hineinklicken, sie auf Stärken und Schwächen beim Spielspaß-Aspekt abklopfen.

Vor allem sollen sie das gewisse Etwas aufspüren, das außerhalb des manchmal, selten auftretenden Tunnelblick der Redakteure liegt.

Klaus kriegt den Account und verreist erst mal übers Wochenende. Als er wieder Zugang zu E-Mails hat, traut er sich, uns mitzuteilen, dass ihn seine Frau vom PC vertrieben hat. Mehrere Male. Wir gehen ihm zuliebe einfach mal von der Zuhilfenahme eines blutverschmierten Nudelholzes aus.

Klaus bezeichnet seine Frau als professionelle Nicht-Gamerin. Bärbel heißt sie, Alter 34, sonst kaum spielend, weil unter chronischem Zeitmangel stehend. „Aber bei **Mythos**“, so Klaus, „da fand sie sofort Interesse. Und ein paar Schwachstellen.“ Welche? Bärbel: „Die Gegner sehen immer gleich aus.“ Der Spielejournalist stellt fest: Sie hat Recht.

Dann: „Aber wie die Skelette ihren Kopf verlieren und wieder aufsetzen, das ist schon lustig.“ Der Spieleredakteur prüft dieses Detail, es ist ihm vorher nie aufgefallen, er stellt fest: Sie hat Recht.

Bärbel fragt: „Wo ist die Rahmenhandlung? Du machst deine Quests und fertig.“ Sie hat Recht.

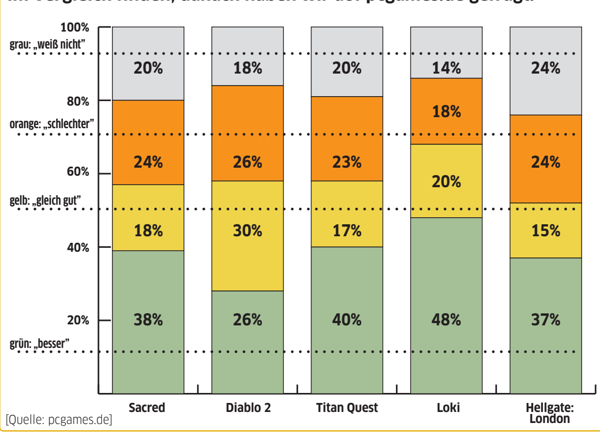
„Früher, als wir noch keine Kinder hatten, da gab's dieses Spiel – wie war gleich der Name – **Darkstone**! Da hatte man richtige Ziele, denen man folgte.“ Mit dem zweiten Teil hat sie Recht, das andere entzieht sich unserer Kenntnis. „Frauen wollen halt eine schöne Geschichte!“, sagt Bärbel und hat, gemessen an Marktforschungsergebnissen, Recht. Sie hat häufig Recht.



HIER, DER 4:3-SHOT | Weil wir Redakteure geschimpft werden, falls wir ihn vergessen.

WIE SICH MYTHOS SCHLÄGT

Seit Diablo 2 das Business durchgerüttelt hat, versuchen Hersteller eine Wiederholung dieses Erdbebens. Bislang ist das nur der Firma selber gelungen: mit World of Warcraft. Wie unsere Leser andere Action-RPGs im Vergleich finden, danach haben wir auf pcgames.de gefragt:



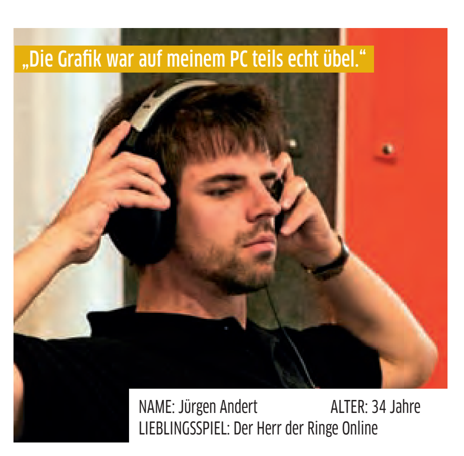


„Hab für die Bilder extra meine Frau beauftragt!"

NAME: Christian Papkalla ALTER: 37 Jahre
LIEBLINGSSPIELE: Guitar Hero 3, HL2, S.T.A.L.K.E.R.

CHRISTIAN ÜBER MYTHOS:

Mythos hat durchaus Suchtpotenzial, wobei mir nicht klar ist, warum das Spiel nur online läuft. Bis Level 8 gibt es kaum Berührungspunkte mit anderen Spielern.



„Die Grafik war auf meinem PC teils echt übel."

NAME: Jürgen Andert ALTER: 34 Jahre
LIEBLINGSSPIEL: Der Herr der Ringe Online

JÜRGEN ÜBER MYTHOS:

Bodo und ich haben zu zweit gespielt: Das machte es natürlich gleich viel schöner. Nur die Mobs waren dann zu einfach, selbst diejenigen mit „Champion"-Status.



„Es ist kein Diablo-2-Feeling aufgekommen ..."

NAME: Matthias Hölzlein ALTER: Vertraulich!
LIEBLINGSSPIELE: Freelancer, CoH, Universe at War

MATTHIAS ÜBER MYTHOS:

Contra: Zu kleine Auswahl an Rassen und Klassen; Gegenstandssteuerung beim Aufnehmen und Ansehen (keine Filterung). Pro: Keine Elfen und Zwerge!

Sie hätte an dieser Stelle nichts mehr sagen müssen. Jeder hätte zustimmend nickend Verständnis bekundet, Männer vielleicht unter der Berücksichtigung von Nudelhölzern. Doch Bärbel erklärt: „Anderes motiviert mich nicht. Das ist wie bei Rennspielen oder diesen komischen Kriegsspielen (Company of Heroes, Anm. v. Klaus), die du immer machst."

Für jemanden, der Spiele macht statt spielt, hat Bärbel einen scharfen Blick für qualitative Mängel. Ob sie denn Geld dafür bezahlen würde, gäbe es Mythos nur gegen monatliche Gebühr? Derlei ist nicht geplant, aber wir sind sicher, dass ein solcher Gedanke immer wieder durch die wirtschaftlich Wirren der Hersteller-Hirne bei Flagship geht. Folglich fragen wir. Und Bärbel antwortet: „Ich kauf mir lieber ein neues Paar Schuhe."

Klaus darauf: „OMG! Nein!" Der Klarheit wegen: Er bezieht sich auf unsere Frage, nicht auf Bärbels Aussage. „OMG" übrigens steht im Internet für „Oh my God", eine fingerschonende Art, Emotionen – negative wie positive – schriftlich auszudrücken.

Christian auf die selbe Frage: „Nein, eher nicht ..." – ein seltener Fall von einer Antwort, bei der die drei Pünktchen gegen Ende aussagekräftiger sind als die Buchstaben, die ihnen vorausgehen. Christian zählt zu jenen, bei denen Mythos besser abschneidet. Ein „sehr gut" für Grafik, ein „gut" für Spielspaß, Sound, Steuerung und Atmosphäre. Aber trotzdem die theoretische Grundgebühr ablehnen?

„Die Sache ist die!", sagt Christian und erklärt: „Mythos lässt sich einfach und intuitiv bedienen, die Gegner sind schön animiert, das Balancing erscheint mir ausgewogen, nur ..." – jetzt die Gretchenfrage – „wie lange werden die leichten Quests, wie lange die Itemjagd auf Trab halten?"

Die Schmerzgrenze hierfür liegt bei jedem woanders. Diejnigen, die den Mythos-Chat zum Scrollen in Überlichtgeschwindigkeit bri ngen, stecken offenbar am meisten ein.

Bodo gehört nicht dazu. Seine Schmerzgrenze liegt bei einem gelegentlichen Abend zusammen

> Bärbel darauf, ob sie für Mythos Geld ausgäbe: „Da kauf ich lieber Schuhe."

mit Freunden, aber ein „Dauerbrenner" werde Mythos auf seiner Platte nicht. Spielspaß, Steuerung und Atmosphäre hält er für „befriedigend", der Sound kriegt immerhin ein „gut", die Steuerung findet er nur „ausreichend".

Bei hinzugefügten PvP-Schlachtfeldern ist ihm eine reibungslose Steuerung schwer vorstellbar. Und die stehen auf Flagships Erledigungsliste, als „To-Do-List" bezeichnet, weit oben, gleich neben dem Crafting. Es soll sich nur noch um Wochen handeln.

Ein linker Klick zum Gehen und Laufen, ein rechter zur Ausführung aktuell ausgewählter Fähigkeiten – ideal fürs Gegnerkloppen, dessen Simplizität nur einen gelegentlichen Hotkey-Wechsel erfordert. Stiege man gegen andere zum Duell in den Ring, bräuchte es intuitivere Wege für die Skill-Auswahl. Er

LESERURTEIL

PC-GAMES-LESER ÜBER: MYTHOS

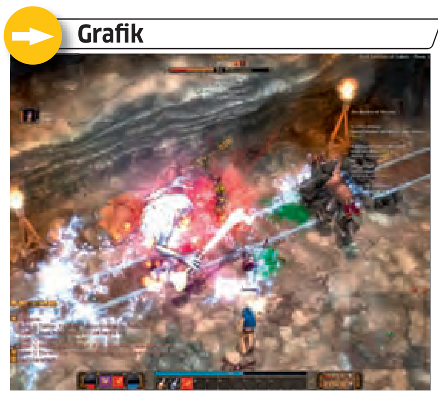
Rassen und Klassen



Leser: Drei Klassen sind zu mager: Pyromancer hantieren mit Feuer, Bloodletter hauen mit Nahkampfwaffen drauf, Gadgeteer schießen aus der Ferne mit Bögen und Schusswaffen. Mehr Vielfalt sehnt man auch bei den Rassen herbei: Mensch, Satyr und Gremlin lassen Wünsche übrig.

PC Games: Die Auswahl ist tatsächlich knapp; im Vergleich mit Genre-Kollegen fällt Mythos weit zurück. Als Trost soll gelten, dass die Entwickler ein Mehr an Rassen und Klassen versprechen. Man befinde sich schließlich noch in der Beta.

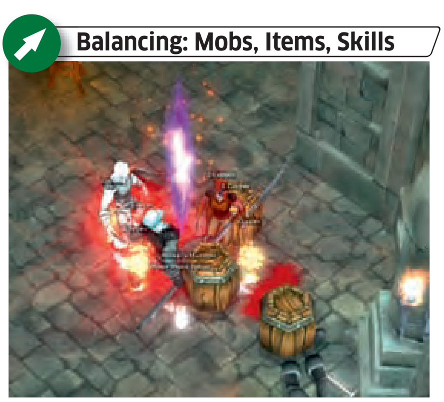
Grafik



Leser: Ob man sich mit dem Comic-Look (Klaus nennt sie „Gummibärchengrafik") anfreundet: Geschmackssache. Einigkeit herrscht bei einer Sache: Der eigenwillige Stil kaschiert ganz ausgezeichnet technische Unzulänglichkeiten.

PC Games: Da die Optik von Geschmäckern abhängt, ein Vorkommnis zur Technik: Auf einem leistungsstarken Vista-Rechner ruckelte das Spiel leicht in allen Detaileinstellungen. Der weniger gut bestückte Windows-XP-PC schaffte hingegen eine flüssige Darstellung. So sind sie, die Betas.

Balancing: Mobs, Items, Skills



Leser: Zitat aus dem Mythos-Chat: „Ich liebe das Spiel. Man kann binnen Stunden von Gimp zu Pimp aufsteigen!" Dieser Spieler beschreibt die rasante Charakter-Verbesserung; die anderen pflichten ihm bei. Auf Kritik stößt das Gruppenspiel: In der Party seien die Gegner viel zu leicht.

PC Games: Gute Gegenstände findet man schneller als anderswo – das ist okay, weil rasche Erfolge zum Weiterspielen antreiben. Die automatische Level-Anpassung der Gegner erfordert Überarbeitung: Ab zwei Helden schwindet Herausforderung.

verneint die Frage, ob er monatlich Geld abdrücken würde, indem er Bezug nimmt auf World of Warcraft: „Das reizt mich noch immer. Für anderes fehlt die Freizeit."

Dass Flagship (noch) keine Kohle verlangt, lässt das Damoklesschwert über Mythos schweben statt fallen. Eine Umfrage auf pcgames.de, wo 83 Prozent der Befragten nicht einen Cent hernähmen, bildet die Schnur, an dem es hängt. Ein Abriss der Kommentare verpackt die Zahl in Worte: „Kostenfrei recht nett, aber nicht der Bringer", „Dafür, dass das für Testzwecke ist: sehr gut gelungen", „Echt gut, weil kostenlos!", „Rechtfertigt nie und nimmer einen Monatsbeitrag", „blub" (wir gehen davon aus, dass dieser Abstimmende Gratisspiele jeglicher Art schätzt), „Dauergrinden (eine sich wiederholende Tätigkeit, Anm. d. Verf.) lass ich mir eingehen, so lange ich nix dafür zahle", „Wenn's kostenlos bleibt, dann bleibe ich in Uld" – Anmerkungen wie diese lassem sich lange weiterführen, aber genauso gut könnten wir einen Sleep-Spell auf Sie sprechen – und das verstieße gegen journalistische Grundsätze.

Matthias entgegnet auf die Frage, ob er zahlen würde, zwar auch ein trockenes „Nein". Aber seinem Feedback nach zu urteilen hat er einige nette Stunden zugebracht und Dinge mit seinem Pyromancer abgefackelt: „Toll, dass es weder Zwerge noch Elfen gibt, sondern diese Gnome – gefällt mir sehr."

Er sagt „diese Gnome", weil Mythos abseits von alltäglichem Fantasy-Schnickschnack läuft, jedenfalls hinsichtlich der Rassen. Es gibt Menschen, okay, die sind überall vertreten, ob Fantasy, Science-Fiction, Parallelwelten oder weiß der Geier. Dann gibt es Satyre, schon rarer und eher Titeln zugehörig wie Titan Quest, deren Wurzeln ins Mythologische reichen.

„Diese Gnome", von denen Matthias spricht, sind Gremlins, und wenn sie nicht so hießen,



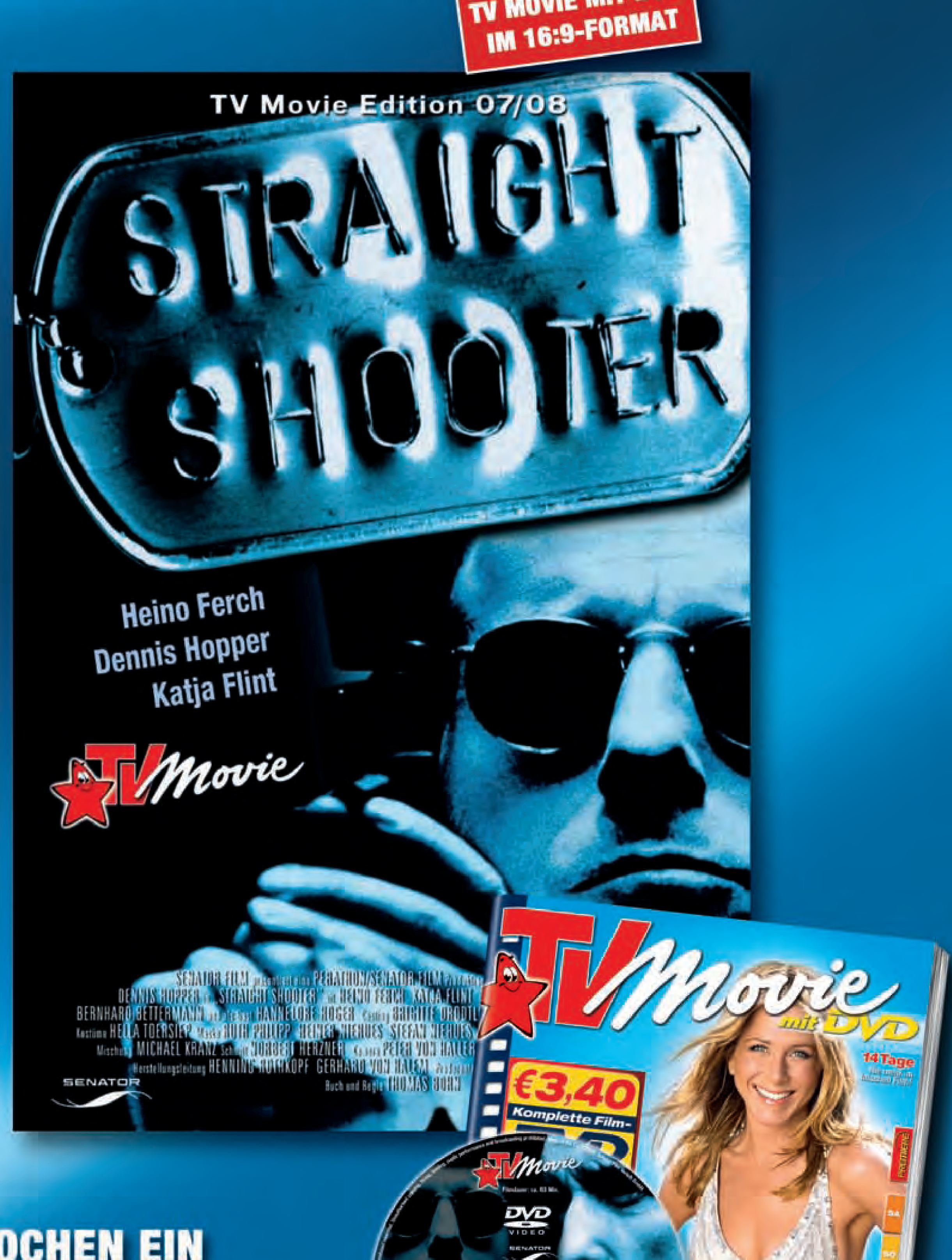
IN DER STADT | In der Stadt gibt's Händler, aber die taugen nur zum Verkaufen, haben keine interessanten Waffen oder Rüstungen im Angebot. Oben im Bild übrigens die Truhe zum Verstauen von Items.



DUCKEN! | Die Fähigkeit „Corpse Explosion" kommt **Diablo 2**-Kennern bestimmt bekannt vor: Sie lässt Leichen von Gegnern explodieren und fügt Feinden im Umkreis Schaden zu. Gibt's auch hier.

JETZT IN TV MOVIE MIT DVD: ACTION-THRILLER »STRAIGHT SHOOTER« ALS LIMITED-EDITION.

NUR IN TV MOVIE MIT DVD IM 16:9-FORMAT



ALLE 2 WOCHEN EIN BLOCKBUSTER AUF DVD FÜR NUR € 3,40.

An dieser Stelle verraten wir Ihnen, welche Aspekte des Spiels unseren Lesern gefallen haben und welche weniger gut ankamen.

Trendrichtungen
Da es sich bei den gespielten Versionen meist um Betas handelt und sich bis zum Veröffentlichungstermin noch vieles ändern kann, vergeben unsere Leser statt einer Wertung „nur" ein Tendenzurteil.

 **Erwartungen übertroffen**
 **Erwartungen erfüllt**
 **Erwartungen nicht erfüllt**

Suchtfaktor



Leser: Wo die einen länger spielen, hören die anderen früher auf. Wie intensiv man die Itemjagd und den Heldenausbau betreibt, ist von Person zu Person unterschiedlich. Der allgemeine Konsens lautet, dass Mythos in dieser Hinsicht vieles richtig macht, aber ebenso viel Potenzial verschenkt.

PC Games: Die Gegenstände sind interessant, die Skill-Trees animieren zu Level-Aufstiegen – kein Zweifel daran. Nur, die Quests fühlen sich mit der Zeit arg nach Fließbandarbeit an. Abwechslung ist keine Stärke des Spiels, schon gar nicht auf Dauer.

Qualität im Konkurrenzvergleich



Leser: „Ein Diablo 2 ist es nicht", „Ich spiel lieber weiter World of Warcraft", „Es gibt schon asiatische Online-Rollenspiele, die so wie Mythos sind, nur besser!" – Zitate wie das letzte tun zweifellos weh, und das vor allem, weil sie stimmen.

PC Games: Man darf bei all der Kritik nicht vergessen, dass Mythos immerhin kostenlos ist – so lange die Entwickler kein Geld verlangen, und bislang ist das nur für die In-Game-Währung („Ingots") geplant, so lange lässt sich ihnen kaum ein Vorwurf hinsichtlich der Spielqualität machen.

Zahlungsbereitschaft der Spieler



Leser: 83 Prozent würden nicht zahlen gesetzt den Fall, Flagship verlange eine Monatsgebühr (was NICHT in Planung ist): Das spricht eine deutliche Sprache. Genauso viele würden übrigens keinen Cent für Gegenstände ausgeben (in Planung!).

PC Games: Der Markt ist voll von vielen qualitativ stimmigen Online-Rollenspielen, die monatlich durchschnittlich zwölf Euro kosten – Mythos hätte es schwer, wenn es sich in die zahlungspflichtige Riege einzuordnen beabsichtigte. Gut also, dass es gratis bleibt. Am besten so weitermachen!

hielten sie zumindest 15 Millionen weitere Menschen für Gnome. Denn ihr Erscheinungsbild gleicht denen aus World of Warcraft fast bis aufs letzte Winkelmaß, inklusive Affinität für technische Gerätschaften und Vorliebe für ausgefallene Haarfarben sowie Stylisten.

Und Jürgen, unser letztes Versuchskan... unser letzter Beta-Test-Kandidat, macht unmissverständlich klar, wie es um seine Chance steht, mit anfallender Grundgebühr weiterzuspielen: „Keinesfalls!" Hast du deinen Worten noch etwas hinzuzufügen? Der Spielejournalist hakt nach, hört ihn sagen. „Für umsonst ist Mythos eine nette Abwechslung." Er braucht kein „mehr nicht" dazu erwähnen. Wir verstehen ihn auch so.

Die Steuerung ist es, die ihn aufregt. Deswegen hat er ihr im Feedback-Bogen unter „Bewertung" eine 5 verpasst, und die steht für „mangelhaft". „Sie wirkt ungenau", erklärt Jürgen, „und als Fernkämpfer gerät man öfters in Nahkämpfe, obwohl man das gar nicht will." Genau! Uns geht's exakt so! Dieses Hineinlaufen in Gegnerhorden, wenn man doch von sicherer Entfernung aus schießen möchte! Du hast sooo Recht, Jürgen. Äh – wollten wir jetzt einfach mal gesagt haben. Verzeihen Sie den Ausbruch.

Allmählich wird's Zeit, ein Fazit zu ziehen. Eines, das den Entwicklern mutmaßlich weniger gefallen dürfte. Deswegen möchten wir an dieser Stelle betonen: Wir überbringen die Botschaft nur, und das Mittelalter ist seit einem halben Jahrtausend vorbei, der Brauch, den Überbringer zu köpfen: längst abgeschafft.

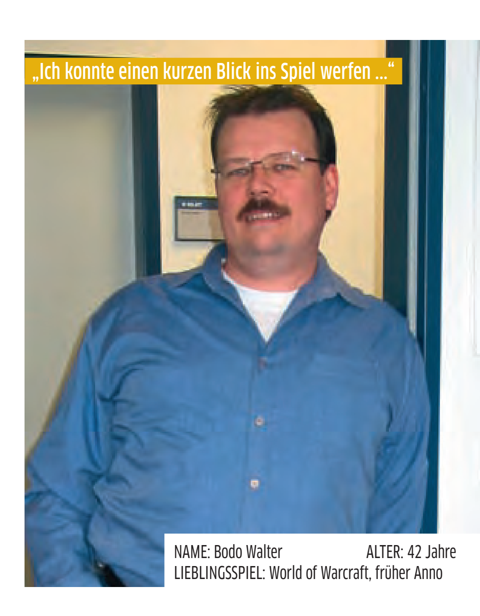
Fassen wir uns kurz und schmerzlich: Als „Abfallprodukt", entstanden aus Netzwerk-Versuchen, lässt sich Mythos wenig ankreiden. Es ist gratis, es ist hübsch, es ist motivierend – nur nicht lange. Unsere Tester haben im Schnitt neun Stunden gespielt. Nach Genre-Rechnung entspräche das eher neun Sekunden. Vielleicht überdenkt ihr die Sache mit der käuflich erwerblichen In-Game-Währung. ❑



„Wenn es einmalig 20 Euro kosten würde: okay."

KLAUS ÜBER MYTHOS: Dass es keine zusammenhängende Welt gibt, finde ich weniger gelungen. Man bewegt sich stattdessen durch röhrenartig verbundene Karten, getrennt durch nerviges Nachladen. Das macht selbst Diablo 2 besser, und das ist uralt! Auch die Außenlevels verlieren optische Reize, wenn man sie beispielsweise mit Titan Quest vergleicht. Auf die Dauer ist mir das zu eintönig; da muss eine spannende Story her!

NAME: Klaus Issler
ALTER: 32 Jahre
LIEBLINGSSPIELE: Company of Heroes: Opposing Fronts, Call of Duty 4, Crysis



„Ich konnte einen kurzen Blick ins Spiel werfen ..."

NAME: Bodo Walter ALTER: 42 Jahre
LIEBLINGSSPIEL: World of Warcraft, früher Anno

BODO ÜBER MYTHOS: Die Comic-Grafik gefällt mir gut – mit dem Look lässt sich einiges kaschieren. Spiele, die auf Realismus setzen, brauchen hochmoderne Grafik-Engines wie die aus Call of Duty 4 oder Crysis, sonst sieht man ihnen den Pfusch sofort an. Insofern macht Mythos alles richtig. Nur beim Spielerischen bin ich skeptisch: Die Anleihen bei Diablo 2 und World of Warcraft sind einfach so deutlich, dass der Aha-Effekt ausbleibt.

05/08 TEST

XXL-TESTS | BUDGET | RUHMESHALLE | EINKAUFSFÜHRER



Aktuelles Lieblingsspiel:
Heroes of Might and Magic 5 (ja, wieder!)
Größte Enttäuschung:
Missionsdesign in Kanes Rache. Warum?



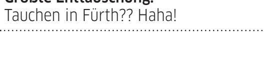
Aktuelles Lieblingsspiel:
Tauchschein im Urlaub (Grüße an Wolf!)
Größte Enttäuschung:
Tauchen in Fürth?? Haha!



Aktuelles Lieblingsspiel:
Starcraft 2 (Multiplayer, Pre-Alpha)
Größte Enttäuschung:
Starcraft 2 – Kampagne noch nicht spielbar



Aktuelles Lieblingsspiel:
Warhammer 40k – DoW: Soulstorm
Größte Enttäuschung:
13th Century – da wäre mehr drin gewesen!





Aktuelles Lieblingsspiel:
Viva Piñata – herrlich entspannend!
Größte Enttäuschung:
Keine, denn ich bin rumdum zufrieden.



Aktuelles Lieblingsspiel:
Wieder: Colin McRae: Dirt
Größte Enttäuschung:
Sonne scheint immer nur an Arbeitstagen.



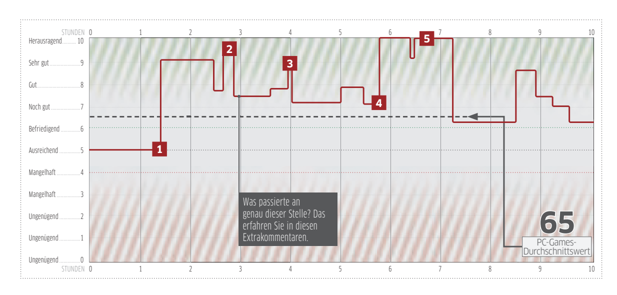
Aktuelles Lieblingsspiel:
Der Herr der Ringe Online
Größte Enttäuschung:
Hired Guns: The Jagged Edge



Aktuelles Lieblingsspiel:
Bin ja selber erstaunt: Puzzle Quest
Größte Enttäuschung:
Clive Barker's Jericho

SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve



Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hoher Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)
- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Jede Stunde zählt.
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Das derzeitige Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als früher. Daher sind die Spielewertungen nur noch bedingt mit jenen der Vorjahre vergleichbar. Mit dem 1. Januar 2006 hat eine neue Wertungszeitrechnung begonnen.

Ihre Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

Die Spielspaßwertung

> 90%, Herausragend | Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er" gewürdigt.

> 80%, Sehr gut | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> 70%, Gut | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> 60%, Befriedigend | Wenn Sie die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für Sie infrage.

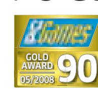
> 50%, Ausreichend | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< 50%, Mangelhaft | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

USK-Einstufungen



PC-Games-Awards





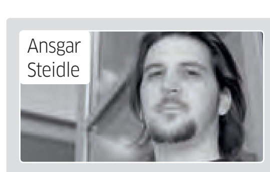
PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award in Silber (ab 85 Punkten). Referenzspiele bekommen den begehrten PC-Games-Award in Gold (ab 90 Punkten).



Technik-Award | Dieses Spiel ist technisch wegweisend und kann den Kauf allein durch die Grafik rechtfertigen. Besitzer von High-End-Hardware reizen dadurch ihr System voll aus.



Sound-Award | Dieses Spiel bietet ein außergewöhnliches Sound-Erlebnis (Raumklang, Musik, Effekte). Der Sound hat maßgeblichen Anteil am Spielspaß.



„Das Kind im Brunnen oder: Schuld sind immer die anderen."

Iron Lore, Entwickler von **Titan Quest**, ist tot. Mörder: Spieler, Redakteure, unzählige Raubkopierer – sogar Hardware-Verkäufer halfen mit. Jedenfalls ist das die Meinung von Michael Fitch, Kreativdirektor bei Publisher THQ. Sein wütender Rundumschlag entfacht im PC-Games-Forum hitzige Diskussionen. User Caravaggio schlägt auf gleichem Niveau mit „[...] die dümmste Konsumentenbeschimpfung, die ich je gelesen habe" zurück und Birdy84 rügt die Pauschalisierung: „Hauptsache, die anderen haben Schuld." Was ist mit Studio und Publisher? Kann man ernsthaft behaupten, **Titan Quests** Probleme lägen nur an drittklassiger Hardware, unfähigen Usern und No-CD-Cracks? eX2tremiousU behauptet gar: „Hätte es eine entsprechend gute Konsolenversion gegeben [...], würde es das Studio noch geben." Eine Fehlplanung also? Selbst der Spielspaß ist umstritten: „Schönere Grafik und den Rest abkupfern – so einfach ist es eben nicht", zieht TheChicky Vergleiche zu **Diablo 2**. PC-Gamer kontert, es läge nicht daran: „... das Problem sind die Raubkopierer. Ohne die sollten die Entwickler die Konsolen nicht zum Überleben brauchen." Nun, hier die Lösung: Thomas Weiß ist schuld, er hat das Spiel getestet.



UNGESTÜM | Der Eradicator Hexapod lässt sich mit weiteren Einheiten bestücken, braucht aber dennoch Unterstützung gegen Lufteinheiten.

IRGENDWIE CLEVER | Für den Bau der Epischen Einheiten errichten Sie auf der höchsten Ausbaustufe eine separate Fahrzeugfabrik.

ALLES AUSSER IRDISCH | Immer noch ein gewaltiger Spaß: Mit mächtigen Scrin-Einheiten in gegnerische Basen stürmen.

Command & Conquer 3: Kanes Rache

◀ **DOPPELDEUTIG** | Wie **Tiberium Wars** erscheint auch **Kanes Rache** in zwei Fassungen (ab 16, ab 18), die jeweils zu beiden Hauptspielvarianten kompatibel sind.

Von: Christian Burtchen

Fanatisch, praktisch, gut: Das C&C3-Add-on setzt den Kane-Kult fort.

ÜBERBLICK

NEUE KAMPAGNE
13 Missionen in drei Akten, der Erste etwas langsam in der Erzählung.

NEU BEI GDI, NOD UND SCRIN
Jede Partei erhält neue Bau-Optionen, darunter die Epischen Einheiten, und je zwei Untergruppierungen. Großartige Ideen dabei!

GLOBALE EROBERUNG
Rundenweise über die Welt ziehen, Gebiete besetzen, kämpfen, siegen. Guter Ansatz mit Detailschwächen.

Kane ist zurück. Okay, das wissen Sie." So begann unser Testbericht zu **Command & Conquer 3**. Aber: Wieso, weshalb, warum? Wer fragen, also nicht dumm bleiben möchte, dem bietet Electronic Arts mit dem Add-on **Kanes Rache** Antworten. Diese umfassen eine Kampagne, 13 Missionen lang. In drei Akten klärt sich zunächst, wie der Anführer der Bruderschaft von Nod das Ende des zweiten Tiberiumkrieges (**Operation Tiberian Sun**) überlebte, was während **C&C 3** bei der Bruderschaft backstage passierte und wie sich die Welt nach der Landung der Scrin weiterentwickelt.

Bemerkenswert: Die Story der Nod nimmt es an Intrigen und Herzschmerz locker mit Vorabend-Soaps auf. Dazu trägt die Tatsache bei, dass auch in **Kanes Rache** vor, während und meist nach jeder Mission ausufernde Videosequenzen den Fortgang der Geschichte darstellen. Obwohl die Kampagne selbst nicht am etwas zähen Verlauf leidet wie im Hauptprogramm – bei den mäßig gespielten, inhaltlich redundanten Videosequenzen hätte es auch eine Schippe weniger getan. Weniger Schauspiel, dafür mehr Action-Sequenzen. Immerhin beseitigen die Videos einen Großteil der Fragezeichen über den Köpfen von **C&C**-Anhängern.

In der Kampagne, die Sie ausschließlich als Nod-Anhänger bestreiten, lernen Sie auch die neuen Einheiten der Fraktion kennen – und die Unterfraktionen. Jede der drei Parteien – Weltpolizei GDI, Sekte Nod oder Außerirdische Scrin – verfügen nun über je zwei Unterfraktionen, die sich in einer bestimmten Technologie spezialisiert haben. Auf diese Weise freuen sich altgediente **C&C**-Generäle über ein Wiedersehen mit den Walkern Wolverine und Titan, bodenständige Nod-Anhänger über die lufteinheitenlose Schwarze Hand und besessene Scrin-Fans über die neuen Möglichkeiten zur Gedankenkontrolle. Dass diese Splittergruppen in der schnellen Kampagne zwar vorgestellt werden, aber dort nicht spielbar sind – wie das etwa bei **Starcraft: Brood War** der Fall war –, zeigt einen klaren Mehrspieler-Schwerpunkt des Add-ons.

Auch wer lieber allein Tiberiumkriege führt, freut sich jenseits der Missionen über die Neuerungen. Weil auch im Gefechtsmodus Unterfraktionen und neue Karten bereitstehen. Weil es den neuen Modus Globale Eroberung gibt, in dem Sie **Risiko**-artig Runde für Runde die Welt erobern (siehe Kasten oben rechts). Und weil auch die Haupt-Fraktionen GDI, Nod und Scrin

DER NEUE MODUS GLOBALE EROBERUNG

Was bei Schlacht um Mittelerde 2 der Ringkrieg war, ist bei Kanes Rache die Globale Eroberung. Wir erklären den rundenweisen Strategie-Modus im Detail.

◀ **KAMPFPHASE** | Sobald Sie Ihre Runde beendet haben, ziehen die Truppenverbände gemäß Ihren Befehlen über die Karte. Treffen Sie auf feindliche Stützpunkte, markiert das Spiel diese und ...

▶ **SELBST IST DER FELDHERR** | ... gibt Ihnen eine Übersicht der Kontrahenten. Wollen Sie den Kampf berechnen lassen oder selbst ins (zufällig gewählte) Schlachtfeld ziehen? Wir empfehlen klar die Do-it-yourself-Lösung.

SIEGBEDINGUNGEN | Unter der nicht in Zonen aufgeteilten Weltkarte sehen Sie den Fortschritt der jeweiligen Partei. Die Scrin etwa müssen neun Brückenköpfe errichten.

AKTIONISMUS | Truppen abwerfen oder Atomraketen feuern – mit diesem Menü stehen rundenweise kostspielige Spezialaktionen bereit.

TEAMPLAY | Hier sehen Sie den jeweils ausgewählten Truppenverband. Rekrutieren Sie neue Armeen, haben Sie die Wahl aus vorgefertigten oder eigenen Zusammenstellungen.

KOMMANDOZENTRALE | In diesem übersichtlichen Balken sind alle wichtigen Funktionen für den Stützpunktausbau und das Truppenmanagement verfügbar.

TRANSPORT | Ihre Truppen schicken Sie übers Land, gegen Gebühr auch zu Hafenstädten (blaue Punkte) übers Meer. Cool: Die Scrin portieren sich später per Wurmloch, GDI und Nod per Lufttransport.

STÜTZPUNKTE | Je nach Lage Ihrer Stützpunkte erhalten Sie rundenweise Rohstoffe. Die Bruderschaft von Nod sorgt außerdem für Unruhen in umliegenden Orten.

PRO UND CONTRA

- ➕ Alle Unterfraktionen spielbar
- ➕ Leichter Einstieg
- ➕ Einige strategische Möglichkeiten
- ➖ Kämpfe zu oft zufallsgetrieben
- ➖ Automatische Berechnung selten brauchbar
- ➖ Siegbedingung für die Echtzeitkämpfe ist, alle Einheiten und Gebäude zu zerstören
- ➖ Wiederholt sich zu schnell

FAZIT

Trotz der empfindlichen Störungen durch die teilweise absurden Kampfhandlungen und baldigen Wiederholungen ein guter Zeitvertreib für alle, denen pures Gefecht zu kurz ist.

Änderungen und Erweiterungen erfahren haben. So verfügen etwa GDI und Nod über leistungsfähigere Luftabwehr-Fahrzeuge – und jede Fraktion über eine Epische Einheit.

Dabei handelt es sich um eine stark aufgemotzte Version von Annihilator Tripod, Mammut-Panzer und Avatar-Kampfroboter, in der noch darüber hinaus Infanteristen Platz für weitere Upgrades finden. Das epische Trio ist großartig, löst Angst beim Heranstürmen und Freude beim Produzieren aus.

Wie auch Tiberium Wars protzt Kanes Rache in seinem Rachefeldzug mit teilweise sehr guten Einheiten (und etwas Recycling bekannter Ideen). Beim Missionsdesign dagegen haben die Entwickler abgebaut: Mit Ausnahme zweier Eskorten-Aufträge sind erschreckend viele Szenarien nach dem simplen Basis-gegen-Basis-Schema gestrickt, mühsam kaschiert durch optionale oder auf mehrere Punkte verteilte Einsatzziele. Besonders dem ersten Akt fehlt es an erzählerischer Geschwindigkeit.

Die künstliche Intelligenz lässt – gewissermaßen C&C-Tradition – ebenso Raum für Verbesserungen, besonders bei den störrischen Sammlern und den fragilen Ingenieuren.

Was ist Kanes Rache? Sicher kein Meilenstein der Spielegeschichte, kein Schatz von Erinnerungen wie Brood War oder Frozen Throne. Aber ein überaus unterhaltsamer Zeitvertreib, den wir jedem C&C-Fan ans Herz legen. ❑



EINFACH RIESIG | Der MARV, ein riesiger Mammut-Panzer, erntet beim Drüberfahren Tiberium, stationiert Infanterie für weitere Geschütze und beeindruckt mit gewaltiger Feuerkraft. Großartig!

GRÜN WIRKT | Die neue Scrin-Aktion „Zorn des Overlord" wirft einen gewaltigen Tiberium-Meteor ab.

NEU IN DER TRUPPE

Kanes Rache erweitert die bestehenden Fraktionen um einige Einheiten und Features, was das Balancing durcheinanderwirft. Außerdem sorgen die insgesamt sechs Unterfraktionen für Bewegung: Jede Partei erhält eine mit wenigen Änderungen (unten) und eine, die viel Umstellung erfordert (oben).

GDI

Mit dem mächtigen MARV (Epische Einheit) erhält die Globale Defensiv-Initiative einen gewaltigen Panzer, mit der Schleuder eine zuverlässige Luftabwehr.

STEEL TROOPER

Ein Fest für alle Freunde der Tiberian Sun-Klassiker ist die Wiederkehr von Behemoth (B) und Wolverine (A). Der Hammerhead verhilft der GDI außerdem zu mehr Luft-Boden-Überlegenheit. Trotz des Verzichts auf Schallemitter mächtig und spaßig!



ZOCOM

Die Rüttler (A) greifen mit Schallwellen an – optisch ein Genuss, wären sie nur nicht so empfindlich! Ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis bieten die neuen Zone Raider (B), eine Light-Variante der Zone Trooper. Eine runde Fraktion zum schnellen Eingewöhnen!

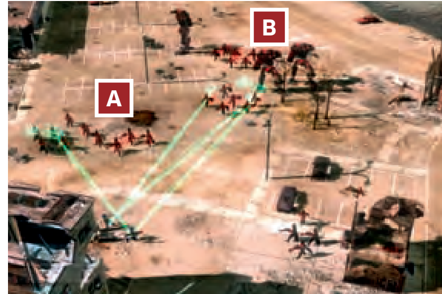


NOD

Mantis heißt die neue Luftabwehr bei der Bruderschaft, Specter die Artillerie, mit dem Redeemer geht ein gewaltiger Walker in die Schlacht.

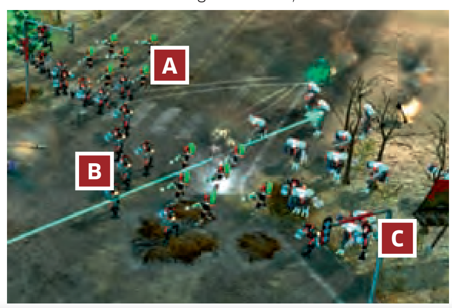
SCHWARZE HAND

Diese Nod-Unterfraktion verzichtet komplett auf Lufteinheiten (!) und Tarnung, dafür bestückt sie per Upgrade die Basis-Infanteristen (A) mit Partikelstrahlen und besitzt den Läuterer-Walker (B). Eine echte Herausforderung für Nod-Spieler.



KANES JÜNGER

Die Anhänger des Sektenführers setzen voll auf Infanterie: Tiberium-Trooper (A), die feindliche Fahrzeuge bremsen. Auch die Erleuchteten (B) und die Erwachten (Cyborg-Einheiten, C) sind gut zu Fuß. Wer mit Infanterie umgehen kann, hat seine Freude!

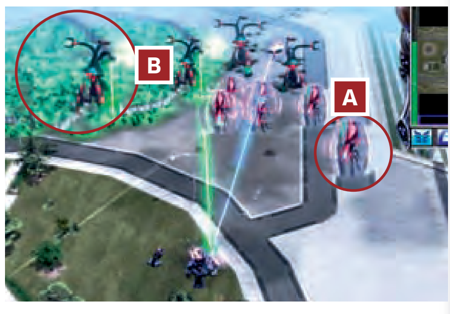


SCRIN

Fast noch spektakulärer als der Eradicator Hexapod: der Zorn des Overlord, ein gewaltiger Meteoritenschauer, den Sie auf Gegner schleudern können.

REAPER-17

Sie besitzen zwar einen modifizierten Sammler mit Extra-Panzerung, Kristalle verschießende Walker (A) und Tripods, die sich mit Tiberium aufladen können (B) – in der Summe trotzdem die unserer Meinung nach langweiligste Subfraktion des Spiels.



TRAVELER-59

Das volle Kontrastprogramm: starke Lufteinheiten, gewaltige Möglichkeiten zur Gedankenkontrolle über einzelne Einheiten und Gebiete (siehe Bild) und Teleportation. Wir finden: Die beste Subfraktion von Kanes Rache!



AUS FEHLERN GELERNT?

Bessert Kanes Rache an zentralen Kritikpunkten des Hauptspiels nach? Wir machen den Test.

KAMPAGNE – ZU LANG, ABRUPTES ENDE

Der erste Akt von Kanes Rache beginnt etwas zu langsam und bietet insgesamt zu viele „Zerstören Sie viermal X"-Aufträge. Dafür ist die Kampagne zum Ende hin angenehm kompakt. Natürlich bleiben einige Fragen des Tiberium-Universums dennoch ungelöst, zumal die Perspektive von GDI und Scrin nicht beleuchtet wird.

Fazit: Schwacher Start, bessere zweite Hälfte.

KÜNSTLICHE INTELLIGENZ – TRADITIONELL DOOF

Wenig überraschend: In Kanes Rache greifen die Computergegner auch auf bekannte Muster zurück und überraschen selten.

Fazit: Die meiste Zeit sind die Computergegner eher amüsant als fordernd.

WEGFINDUNG – IRRWEGE IM TIBERIUM

Es ist zumutbar, Infanterie an schädlichen Tiberiumfeldern selbst vorbeizulotsen. Inakzeptabel sind stehen bleibende Sammler und Ingenieure, die nicht an Zäunen vorbeikommen. Beides finden Sie auch in Kanes Rache.

Fazit: Gewohnt ärgerlich.

VIDEOSEQUENZEN – ZU WENIG ACTION, ZU VIEL REDEN

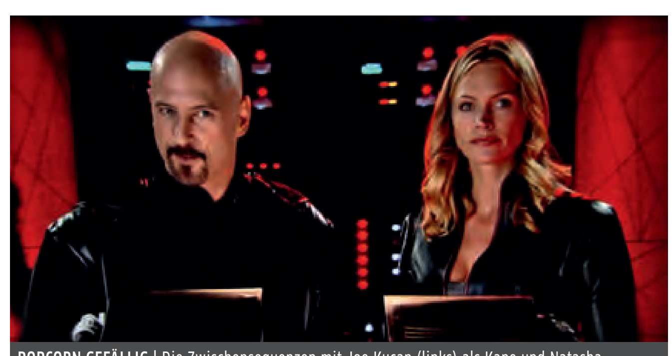
Selbst die Entwickler sagen es: Zu „talky" (quatschig) seien die Videos in Tiberium Wars gewesen. Wenn auf 13 Missionen nun mehr als eine halbe Stunde Bewegtbild kommt, erübrigt sich die Frage nach Besserung.

Fazit: Im Vergleich zum Hauptspiel langatmiger.

BALANCING – IM GLEICHGEWICHT?

Der Entwickler Electronic Arts Los Angeles besserte im Hauptspiel bereits mit zehn Patches teilweise umfangreich nach. Auch Kanes Rache verändert einiges. Einige der neuen Unterfraktionen aber scheinen per se unterlegen.

Fazit: Wir warten ab.



POPCORN GEFÄLLIG | Die Zwischensequenzen mit Joe Kucan (links) als Kane und Natasha Henstridge als Alexa Kovacs ziehen sich vor dauernd gleicher Kulisse in die Länge.

MEINE MEINUNG |

Christian Burtchen



„Ich bin mit der Gesamtsituation unzufrieden."

Dass Kanes Rache Story-Lücken füllt – schön und gut. Aber muss sich der Anfang wie ein Lückenfüller anfühlen? Die Videos wirken auf mich wie: „Oh, wir haben einige Szenen im Hauptspiel vergessen und müssen improvisieren", die Missionen lassen lange den nötigen Witz vermissen. Dabei zeigen doch die Einheiten, wie viel Spaß mit ein wenig Kreativität möglich ist – und reißen das Ruder herum. Auch wenn selbst ein „schwaches" C&C-Add-on noch besser ist als ein Großteil des Genres: Spätestens für Alarmstufe Rot 3 möchte ich originelle Missionen statt eines Globalen Strategie-Modus.



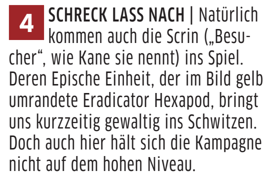
1 **HINTER DER TIBERIUMSONNE** | Natürlich gibt es auch Kämpfe innerhalb der Bruderschaft nach dem vermeintlichen Ableben von Kane in **C&C 2**. Die Kampagne macht von der möglichen Dramatik jedoch zu wenig Gebrauch.



2 **GROSSANGRIFF** | Die erste Begegnung mit einer Epischen Einheit – Angst und gewaltige Anspannung (was hält der denn noch alles aus?) lassen über die Schnitzer im Missionsdesign kurzzeitig hinwegsehen.

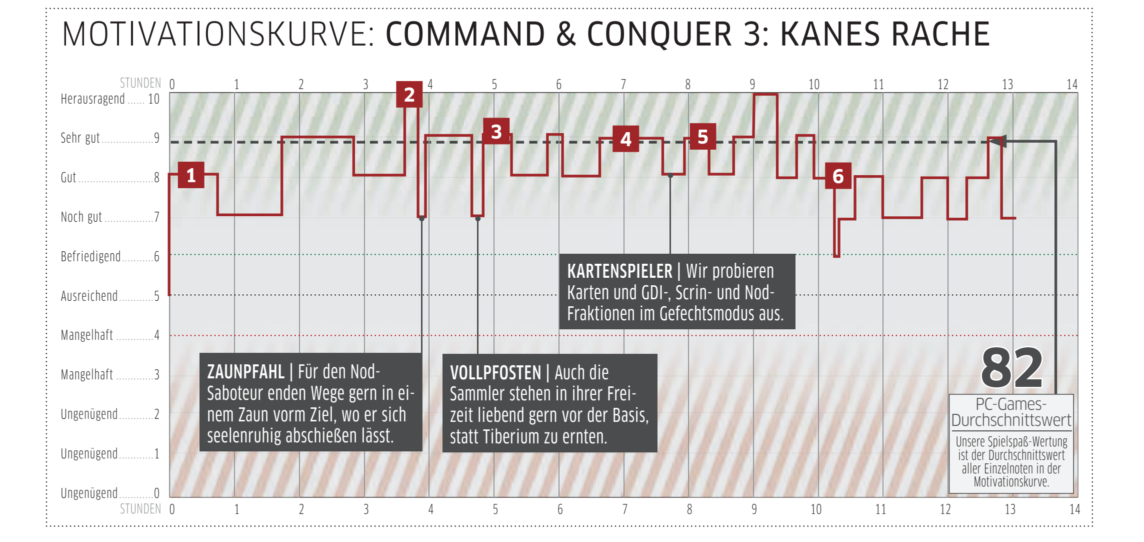


3 **GANZ ALLEIN HIER DRAUSSEN?** | Während die Missionen mit der Kommando-Einheit in **Tiberium Wars** enttäuschten, sind sie in **Kanes Rache** fordernd, überraschend und abwechslungsreich zugleich. Auch die Spezialfähigkeiten mitgeführter Einheiten kommen gut zum Tragen.



4 **SCHRECK LASS NACH** | Natürlich kommen auch die Scrin („Besucher", wie Kane sie nennt) ins Spiel. Deren Epische Einheit, der im Bild gelb umrandete Eradicator Hexapod, bringt uns kurzzeitig gewaltig ins Schwitzen. Doch auch hier hält sich die Kampagne nicht auf dem hohen Niveau.







5 **FETZIG** | Die neuen, teils aus **C&C 2** bekannten Einheiten (hier die Steel Trooper) sorgen für ein breites Lächeln. Bereits beim Antesten kommen Zweifel, ob das Balancing wirklich stimmt.



6 **GLOBALISIERUNG** | Der neue Spielmodus Globale Eroberung sei „nur für erfahrene Spieler", erklärt das Menü. Stimmt teilweise: Durch die arg zufälligen Platzierungen auf der Karte bleibt oft kaum Zeit zum Aufbau.

COMMAND & CONQUER 3: KANES RACHE

Ca. € 30,-
27. März 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Electronic Arts Los Angeles
Titel vom selben Entwickler: Command & Conquer 3
Publisher: Electronic Arts
Sprache (Untertitel): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Mittlerweile ein wenig angegraut, aber voller Effekte
Sound: Während der Verfasser diese Zeilen schreibt, klingt ihm die Musik noch immer im Ohr. Die deutsche Sprachfassung ist solide.
Steuerung: Etwas klobiges Interface mit sehr intuitiven Shortcuts.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Modus Globale Eroberung und Gefecht auf 40 Karten, verschiedene KI-Profile wählbar, integrierter Sprach-Chat
Zahl der Spieler: 2 bis 8

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: P4 2,5 Ghz/Athlon XP 2500+, 512 MB RAM, Geforce 6600GT/Radeon X1650 Pro
Empfehlenswert: Core2Duo E6300/ Athlon 64 X2 4800+, 1 GB RAM, Geforce 7900 GT/Radeon X1950 Pro

JUGENDEIGNUNG

Soldaten-Blut fließt keines, Metall fliegt reichlich. Die Geschichte zeigt Kane gewohnt radikal im Umgang mit jenen, die sich ihm widersetzen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Pre-Master
Spielzeit (Std.:Min.): 13:00
Wir erhielten eine Version kurz vor dem Goldmaster. Bugs traten im Spielverlauf nicht auf.

PRO UND CONTRA

- + Sinnvolle Veränderungen für bestehende Fraktionen
- + Epische Einheiten: viel Geld, viel Krach, viel Power, viel Spaß
- + Neue Untergruppen reizen im Single- wie im Multiplayer-Modus
- + Mutiger Ansatz, eine Geschichte mit so viel Verzahnungen und Zeitsprüngen zu erzählen
- + Neuer Spielmodus Globale Eroberung bringt strategische Komponente
- + Kampagne mit teils guten Missionen und Videosequenzen …
- − … überwiegend allerdings mit Standard-Aufträgen
- − Unterfraktionen in Kampagne nicht spielbar
- − Immer noch derbe Schnitzer bei KI und Wegfindung
- − Detailmängel im Modus Globale Eroberung

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **82**



TRANSPARENT | Wie gehabt: Dächer von Gebäuden werden ausgeblendet, die Silhouetten verdeckter Figuren angezeigt.

DETAILLIERT | Die Grafik ist hübsch geworden. Doch der realistische Look birgt auch einen Nachteil: Unübersichtlichkeit.

▶ DIAMANTKÜSTE | Auf der strategischen Übersichtskarte planen Sie Ihren nächsten Einsatz, verwalten Sektoren, Personal und Ausrüstung.

▼ BESCHEIDEN | Gerade zu Beginn ist Ausrüstung knapp; das Angebot des Online-Waffenhändlers lässt zu wünschen übrig.

▲ IRGENDWO IN AFRIKA | Das kurze Intro ist selten nichtssagend. Der Herr mit Hut sind Sie – auch wenn Sie eine Frau spielen.

◀ BEQUEM | Mit dem „AIM GURU 5000“ (rechts unten) markieren Sie die Körperregion, auf die der Söldner fortan zielen soll.

Hired Guns: The Jagged Edge

Von: Alexander Praxl

Die Vorfreude auf Hired Guns: The Jagged Edge war groß, doch der Spielspaß fällt eher flach aus.

Niemand hat gesagt, es würde einfach werden. Und eigentlich hätten Sie sich ja denken können, dass da ein hartes Stück Arbeit auf Sie zukommt. Der Kunde: Janus McConnan, ehemals Präsident des Zwergstaats Diamantküste irgendwo im Westen Afrikas. Der Job: einen Diktator stürzen.

Hired Guns: The Jagged Edge ist der inoffizielle Nachfolger von Jagged Alliance 2 aus dem Jahr 1999. Wie anno dazumal infiltrieren Sie mit Ihrer internationalen Söldner-Armee ein exotisches Land, erobern auf taktischen Karten Sektoren und verwalten die Gebiete sowie Ihre Truppen in einer strategischen Übersicht. Alles wie gehabt also? Mitnichten! Das Wiedersehen erweist sich als ernüchternd.

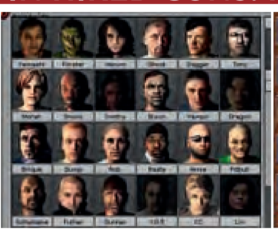
Stellen Sie sich vor, Sie treffen nach fast zehn Jahren einen guten Bekannten – nein, einen Freund wieder. Sie stellen aber bald fest, dass er sich verändert hat, nicht nur äußerlich. Und nicht nur zu seinem Vorteil: Ernst ist er geworden, mürrisch und furchtbar intolerant. Am schmerzlichsten aber ist die Erkenntnis, dass er früher voller Leben steckte und voller Ideen, nun sitzt er Ihnen aber lustlos gegenüber und schweigt sich aus.

Dabei hätte alles so schön werden können! Jagged Alliance 3D, wie Hired Guns: The Jagged Edge ursprünglich heißen sollte, das klingt nach bewährt spaßigem Spielprinzip im neuen visuellen Gewand. Und in der Tat weckt es zu Beginn nur beste Erinnerungen an eine Zeit, als man Pixel noch mit bloßem Auge erkennen konnte und sich auch in einem Taktik-Spiel mit einer einzigen Kamera-Perspektive zufrieden gab. Erneut ist der virtuelle Laptop ein zentrales Feature, allerdings kommt er im gefälligen, modernen Design daher. Über ihn nehmen Sie Kontakt zur Außenwelt auf, heuern Söldner an und ordern Ausrüstung. Dabei zitiert Hired Guns den Quasi-Vorgänger bis in kleinste Details, für die Charaktererschaffung etwa lassen Sie im „Internet“ ein psychologisches Profil erstellen. Vorher bekommen Sie „per Mail“ einen Aktivierungscode zugeschickt: xep624 – für Veteranen aus dem Arulco-Feldzug klingt das vertraut …

Hired Guns besteht im Wesentlichen aus einem taktischen und einem strategischen Teil. Letz-

VERTRAUTE BILDER IN HIRED GUNS: REINE KOSMETIK?

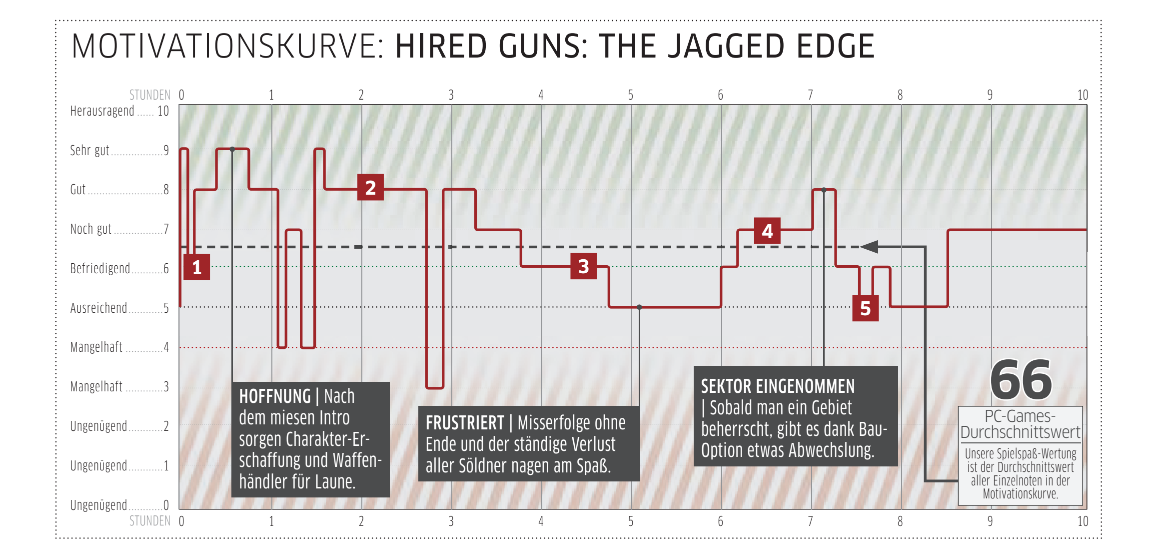
Das Spiel zitiert Jagged Alliance 2, lässt aber den comicartigen Charme des „Vorgängers“ vermissen.



▶ **I.M.A.** | Nüchtern und ernsthaft gestaltet sich die Homepage der International Mercenary Agency. Genau so geben sich auch die zur Verfügung stehenden Söldner.

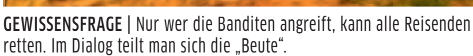


◀ **A.I.M.** | Bei der Association of International Mercenaries ging es erfreulich selbstironisch zu. Typen wie die radebrechenden Russen Ivan und Igor Dolvich sucht man in **Hired Guns** vergeblich.









GEWISSENSFRAGE | Nur wer die Banditen angreift, kann alle Reisenden retten. Im Dialog teilt man sich die „Beute“.

GEDULDSSPIEL | Zum Glück gibt es eine komfortable Schnellspeicher-Funktion. Trotzdem ist es frustrierend, wenn ständig alle Söldner tot sind.

terer könnte übersichtlicher sein, auch ist die Diamantküste viel kleiner als Arulco, aber wenigstens bieten die Sektoren ganz spezifische strategische Möglichkeiten.

Die taktischen Gefechte sehen heute natürlich besser aus, doch dafür strapazieren sie die Geduld des Spielers aufs Äußerste. **Jagged Alliance 2** war optisch viel simpler, aber eben auch wesentlich übersichtlicher. Die detaillierte Grafik von **Hired Guns** sorgt dafür, dass man im Kampf schnell mal den Überblick verliert, zumal die Steuerung alles andere als leicht von der Hand geht. Die Söldner reagieren manchmal gar nicht auf Befehle, nervige Mehrfachklicks sind die Folge. Im mittleren Schwierigkeitsgrad ist man oft hoffnungslos unterlegen, da man sich anfangs gerade mal ein lausiges halbes Dutzend Söldner leisten kann, aber 30 Verteidigern gegenübersteht.

Abgesehen von den langwierigen und – um es mal vorsichtig auszudrücken – taktisch fordernden Kämpfen ist in den Sektoren wenig geboten. NPCs heißen Mann, Frau oder Milizionär und die wenigen Figuren mit eigenem Namen haben nicht gerade viel zu sagen.

Das Schlimmste ist jedoch, dass **Hired Guns** den Spieler völlig allein lässt. So irren Sie bald planlos durch das Land, führen eingleisige Dialoge mit viel zu wenigen Charakteren und stolpern regelmäßig in Kämpfe, die Sie kaum gewinnen, aber ebenso wenig umgehen können. Ja, so ein Söldnerleben ist hart – aber schließlich hat auch niemand gesagt, es würde einfach werden. ❏

MEINE MEINUNG |

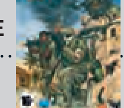
Alexander Praxl



„Ich will doch nur spielen!“

Vielleicht ist der hohe Schwierigkeitsgrad ja beabsichtigt. Vielleicht ist **Hired Guns** als Lektion gedacht, wie unerbittlich und hart die Welt geworden ist. Da stürzt man eben nicht mal so mit einer Handvoll Söldnern ein tyrannisches Regime. Also ganz sein lassen? **Hired Guns** als lehrreiche Erfahrung ad acta legen? Von wegen! Ich hatte mich so auf dieses Spiel gefreut! Und jetzt gebe ich ihm – gesenkten Hauptes – im leichten Schwierigkeitsgrad eine zweite Chance.

HIRED GUNS: THE JAGGED EDGE



Ca. € 40,-
20. März 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: GFI Russia
Titel vom selben Entwickler: Warfare | Officers | Robotanks
Publisher: Peter Games
Sprache (Untertitel): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Hübsch gestaltete Außenareale vermitteln Dschungel-Atmosphäre. Die Animationen der Figuren scheinen vom „Vorgänger“ inspiriert.
Sound: Passende Musik, authentische Sounds, aber teils viel zu dünne Söldnerstimmen
Steuerung: Sperrig: So manche Aktion erfordert einen Klick zu viel.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Athlon XP 1800+/Pentium 4 1,8 GHz, Radeon 9600 Pro/Geforce 6600 GT, 512 MB RAM
Empfehlenswert: Athlon XP 3000+/Pentium 4 3,0 GHz, Radeon X 1600 Pro/Geforce 6800 GT, 1.024 MB RAM

JUGENDEIGNUNG

Mit allerlei Kriegsgerät schießt man sich seinen Weg durch ein fiktives Land in Afrika. Man kann auf bestimmte Körperregionen zielen, Gegner liegen „sterbend“ oder „tot“ am Boden. Allerdings fließt kein Tropfen virtuellen Blutes.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Version 1.05
Spielzeit (Std.:Min.): 10:00
Die getestete Version stürzte beim Laden der taktischen Karte gelegentlich ab. Einmal war nach dem Neustart die Ausrüstung verschwunden. Richtig bitter, aber zum Glück auch einmalig: Die Charakterwerte des Avatars waren plötzlich komplett verändert.

PRO UND CONTRA

- ➕ Viele liebevolle Verweise auf Jagged Alliance 2
- ➕ Nach wie vor gutes Gameplay
- ➕ Rollenspieltaugliches Charaktersystem
- ➕ Spannendes (real)politisches Szenario
- ➕ Taktisch fordernde Kämpfe …
- ➖ … die aber schnell zu heftig werden können
- ➖ Nicht lieblos, aber leblos gestaltete Areale
- ➖ Kamera lässt sich nicht weit genug neigen, um in die Ferne zu blicken
- ➖ Kein roter Faden erkennbar
- ➖ Schlechtes Journal, wenig Übersicht über Aufgaben und Personal
- ➖ Teilweise unglücklich lokalisiert
- ➖ Kein Tag-Nacht-Wechsel vorhanden

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **66**

NEU – ABER GUT?

Die neuen Features – ein Kurzüberblick (Bilder links oben):

- **VERZIERUNGEN [A]** sind kleine zusätzliche Belohnungen ohne praktischen Nutzen. Neutral.
- + **HANDELSPOSTEN [B]** sind vorgegeben und gestalten lediglich den Warenaustausch bequemer. Positiv.
- – **REGENZEIT [C]** ist keine echte Herausforderung und stört eher. Negativ.
- + **PRINZESSIN SARAYA [D]** bietet wie die anderen Helden ihre kleinen Vor- und Nachteile. Positiv.
- **BRUNNEN [D]** verbessern Kuh- und Schaffarmen, praktisch irrelevant und daher neutral.
- + **GEOLOGE [E]** Praktisch, wenn die Rohstoffe ausgehen, aber langweilig gestaltet. Gerade so positiv.



NEUES FUTTER | Das Add-on entführt Sie vor allem in eine hübsche, indisch angehauchte Welt und bringt neben optisch angepassten Gebäuden und acht Kampagnenmissionen viele kleine Neuerungen. Erläuterungen: siehe Kasten links.



Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs – Reich des Ostens



Von: Ansgar Steidle

Muster-Siedler treffen auf Klischee-Inder: Bietet das neue Add-on bloß eine hübsche Bollywood-Show?

Das Land in Trümmern, verwüstete Städte, ganze Landstriche entvölkert – nach der Schreckensherrschaft des Roten Prinzen herrscht pures Chaos. Den Neuanfang des Imperiums Basa unterstützen Sie im südlichen Raudrlin: Im Add-on **Reich des Ostens** reisen die **Siedler**-Helden ins entfernte Hidun. Sie eilen Mogul Praphat zu Hilfe, bringen blockierte Handelswege wieder in Gang und verhelfen dem Reich zu alter Stärke.

Thematisch verschlägt es Sie nach Indien, wo Sie acht Missionen inklusive neuer Geschichte, einer frischer Heldin und diverser Änderungen (Details im Kasten oben) erleben. Für fünf Euro mehr bekommen Sie übrigens eine limitierte Fan-Edition des Spiels inklusive entweder der Jäger- oder der Imker-Siedler-Figur.

Der Einstieg, ein Wüstenszenario, gestaltet sich wie vom Hauptspiel gewohnt eher gemächlich mit simplen Klickaufgaben und ein paar Bösewichten, denen Sie das Handwerk legen – nichts Aufregendes. Schnell lernen Sie die neuen Features kennen: Unser Held errichtet in einem befreundeten Dorf einen Handelsposten. Lohn der Mühe eines Mausklicks: Ab sofort ordern Sie Güter bequem, ohne Ihren Anführer vor Ort. Für eine echte Bereicherung ist das Gebäude zu eingeschränkt: Ob und wo Sie die Posten bauen können, ob Tauschhandel oder per



FAMILIÄR | Das Spannendste an der Startmission: ein erster Blick auf die neue Heldin. Schwierigkeits-Niveau: Zeitraffer rein und durchklicken.



INDER UND RINDER | Schniekes indisches Szenario. Wir retten sogar eine heilige Kuh. Enervierend: Monsun macht Flüsse unpassierbar.



AMESTHAN | Interessante Aufgaben, doch in der Testversion regelrecht unfair. Zum Schluss blieben alle Feinde einfach hängen – zum Glück!

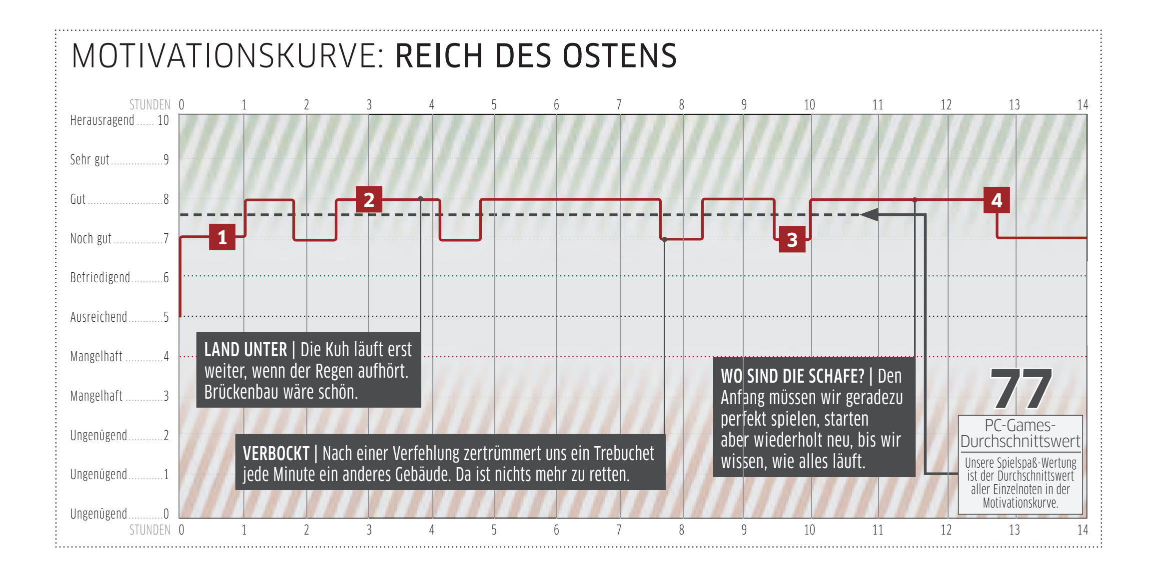
MEINE MEINUNG | Ansgar Steidle



„Yippidie! In Indien steppt der Mungo!"

Jetzt wird endlich in die Hände gespuckt! Was verhalten beginnt (die üblichen simplen Knopfdrück-Aufgaben), bietet dazwischen doch ein paar Highlights, sprich echte Herausforderungen für Städtebauer (die waren bei unserer nicht finalen Testversion sogar ein Stück zu knackig). Davon abgesehen, bekommen Sie hier genau die gleiche Spielekost wie im Hauptprogramm. Daran ändern die neuen Features herzlich wenig – der größte Vorteil sind eben die schönen neuen Szenarien mit Dschungel und Pyramiden. Brunnen, Handelsposten, Geologe – alles praktische Zusätze und selbst die neue Heldin ist nett, eröffnet aber keine zusätzlichen Spielmöglichkeiten. Wer übrigens bisher schon eine Abneigung gegen die Winterzeit hegte, den wird der Monsun sogar regelrecht ärgern.

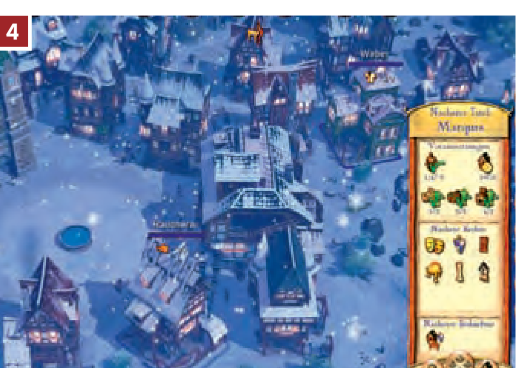
MOTIVATIONSKURVE: REICH DES OSTENS



Geld: Preise und Warenangebot gibt das Spiel vor. Kurz darauf läuft uns ein ganz alter Bekannter über den Weg: Gegen einen (von Mal zu Mal steigenden) Obolus schicken wir einen Geologen zu einer erschöpften Mine, der eine neue Rohstoffader erschließt. Ein keckes „Yippidie!" bleibt natürlich nicht aus. Zu guter Letzt erhaschen wir einen Blick auf Prinzessin Saraya, die neue Heldin, deren Talente wir eine Mission später erstmals in Aktion erleben. Aus ihren Landsleuten in den Dörfern presst sie den letzten Heller für die Staatskasse heraus und verbilligt den Handelsposten.

Die östlichen Gefilde bringen nicht nur neu gestaltete Gebäude und Dschungel samt malerischen Wasserfällen mit sich, sondern haben auch Auswirkungen auf den Spielablauf: In der Regenzeit füllen sich Brunnen und eventuelle Brände erlöschen, Bäche verwandeln sich aber in reißende Ströme. An Furten ist dann kein Durchkommen mehr, Sie müssen also darauf achten, welche Sektoren dann von Ihrer Stadt abgeschnitten sind. Theoretisch erfordert das Planung. Praktisch ist die kaum erforderlich – es nervt einfach nur, wenn für Aufgaben relevante Einheiten oder Warenlieferungen wegen Hochwasser festsitzen.

Die Aufgaben und Schauplätze fallen vielfältig aus, beschränken sich also nicht auf die neuen warmen Zonen. In einer fortgeschrittenen Mission bereiten wir eine Expedition in einer Eisregion vor, bestehend aus einigen Fußtruppen, die Sie mit Kleidung und Nahrung ausrüsten und losschicken. Den Schatz, den Sie suchen, wollen natürlich auch die Bösewichte vor Ihnen ergattern, es kommt zu einem regelrechten Wettlauf. Anders als beim Einstieg wird Ihnen hier einiges an spielerischem Können abverlangt. In unserer Testversion, laut Entwickler noch nicht gänzlich ausbalanciert, war die Mission sogar kaum zu schaffen und erforderte den einen oder anderen Neubeginn. Wir gehen davon aus, dass die Verkaufsversion ein Stück pflegeleichter ausfällt. Nichtsdestotrotz werden Sie hier ordentlich beschäftigt – eine deutliche Steigerung gegenüber dem Hauptprogramm! ❑

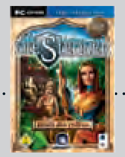


GEHT NICHT! | Wir brauchen einen Rammbock. Wir schaffen es gerade so, einen Rang aufzusteigen, aber den Einsatzort erreichen wir nicht mehr rechtzeitig.



FACKELZUG | Wie gehabt, werfen die Fußtruppen Fackeln auf feindliche Gebäude. Sind keine Stöcke mehr übrig, sind Sie gezwungen, neue zu holen.

AUFSTIEG EINES KÖNIGREICHS – REICH DES OSTENS



Ca. € 25,-
27. März 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Blue Byte
Titel vom selben Entwickler: Die Siedler II – Die nächste Generation | Die Siedler: Das Erbe der Könige
Publisher: Ubisoft
Sprache (Untertitel): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Anfänger, Fortgeschrittene

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Nach wie vor auf Referenzniveau
Sound: Auch die neuen Sprecher und Musikstücke sind ausgezeichnet.
Steuerung: Etwas eingeschränkte, umständliche Kamera, sonst problemlos

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 5 neue Mehrspielerkarten
Zahl der Spieler: 2 bis 4

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 2 GHz Pentium 4/Athlon XP 2000+, 512 MB RAM, Geforce 6600 GT/Radeon 9600
Empfehlenswert: Pentium 4 3.0 GHz/Athlon XP 3400+, 1 GB RAM, Nvidia Geforce 7600 GT/ATI Radeon X 1650 XT

JUGENDEIGNUNG

Die Welt ist putzig wie im Hauptspiel und klischeebeladen, weder Dialoge noch Optik sind anstößig. Es wird viel gekämpft im Add-on, allerdings bekanntermaßen unblutig und sogar ohne Leichen. Die Bösewichte sind dieses Mal fanatische Anhänger eines religiösen Kultes.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Vorabversion
Spielzeit (Std.:Min.): 13:58
Unsere Vorabversion lief zwar stabil, wies jedoch Mängel hinsichtlich des Schwierigkeitsgrads auf.

PRO UND CONTRA

- + Liebevoll gestaltete, teils neue Spielwelt, dekoriert mit Wasserfällen, Ruinen etc.
- + Abwechslungsreich verpackte, teils fordernde Aufgaben
- + Stilistisch passende neue Gebäude
- + Neue Features wie Heldin, Brunnen, Handelsposten und Geologe, …
- − … die zwar beispielsweise den Komfort erhöhen, die Spielmöglichkeiten aber nur minimal erweitern
- − Zwischendurch anspruchslose Standard-„Klick und fertig"-Aufgaben wie schon im Hauptspiel
- − Monsun weniger eine Herausforderung als schlicht enervierend, unfaire Aufgaben in der Testversion erfordern hellseherische Fähigkeiten

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **77**



INKL. 5 JAHRE GARANTIE UND PICK UP & RETURN SERVICE

ULTRAFORCE DESIGN & GESTALTUNG: MEDIEN AGENTUR NINE POINT www.ninepoint.de


ULTRAFORCE
FX99 XTREME HD 3870
€
999,-
ab 27,- mtl.*
AMD
Phenom
64
AMD Quad Core Xtreme
Phenom 9600 Black E. @ bis zu 4x 3,0 GHz
ATI Radeon HD 3870
Radeon HD 3870, 512 MB
2 GB Arbeitsspeicher
2x 1,0 GB DDR2-1000 RAM (PC8000)
500 GB S-ATA II Festplatte
500 GB S-ATA II HDD, 7.200 U/min.
20x DVD-Brenner S-ATA
RAM/±(R/RW), Dual Layer, Light Scribe
AMD 780 Mainboard
AMD 780 Crossfire Chipsatz
... wirst Du stehen?
ATI
Radeon
GRAPHICS
ATI Radeon
HD 3870

1

▲ **GESTÄHLT** | Für unsere Verdienste dürfen wir unsere Kommandantin mit besserem Zubehör wie Rüstung, Fern- und Nahkampfwaffen aufwerten.

▼ **LUFTSCHLAG** | Auch die Fraktionen aus den bisherigen Teilen kämpfen nun mit neuen Flugeinheiten, die je nach Partei ideal zur Aufklärung, zum Truppentransport und vor allem gegen Nahkampfeinheiten sind.

2

3

LICHTGESTALT | Die lebende Heilige ist die epische Einheit der Adeptus Sororitas. Sie feiert einmalig ihre Wiedergeburt.

Warhammer 40.000: Dawn of War – Soulstorm



Von: Ansgar Steidle

Die dritte selbstlaufende Erweiterung des Echtzeit-Strategiespiels wirft zwei Rassen, Flugeinheiten und massig Karten in die Schlacht.



Fantasy – das bedeutet spitzohrige Elfen, tüftelnde Zwerge, tölpelhafte Orks, Gut gegen Böse. Firlefanz! Im **Warhammer**-Universum liegt die Sache verzwickter. Die Space Marines beispielsweise, genetisch optimierte Elitekrieger und Verteidiger der Menschheit, könnte man aufseiten der Guten wähnen. Wäre da nicht ... nun, denken Sie sich einfach treue Tokio-Hotel-Fans mal 1.000 und Sie bekommen eine ungefähre Vorstellung, wie es um Ergebenheit und bedingungslosem Gehorsam im Imperium unter dem uralten, nur noch als Gehirn in einem Laborglas existenten Gott-Imperator bestellt ist. „Für den Imperator!" sind dann auch die letzten Worte des Kommandanten der Space Marines im Kaurava-Planetensystem, bevor ihn unsere Heavy Bolter hinwegfegen. Genau – für den Imperator, Ketzer! Für den kämpft nämlich unser Orden des Adeptus Sororitas, der militärische Arm der Ekklesiarchie, wir züchtigen Aliens, Mutanten und rebellische Menschen, die den Herrscher infrage stellen. Warum wir dann hier seine Elitekrieger vernichten? Vielleicht waren sie abtrünnig. Egal! Die Story ist insofern wenig relevant, als dass hier letztlich jeder gegen jeden kämpft.

Die Kampagne bestreiten Sie auf einer Planetenkarte des Kaurava-Systems mit einer von neun Fraktionen, deren Armee Sie rundenweise und nach Gutdünken von Sektor zu Sektor ziehen. Anschließend erobern Sie in Echtzeitschlachten die angesteuerten Territorien und erhalten bei einem Sieg Rohstoffpunkte und teils Bonuseinheiten. Für besondere Leistungen dürfen Sie gar Ihre Kommando-Einheiten dauerhaft mit speziellem Zubehör stärken. Spieler der Erweiterung **Dark Crusade** kennen das bereits in ähnlicher Form. Wer noch gar keinen Teil der **Warhammer**-Serie gespielt hat: Recht klassisch errichten Sie Basen, sichern die Stromversorgung, erobern strategische Punkte, die Ihnen fortwährend Ressourcen liefern. Später kommen Infanterie- und Fahrzeugfertigung, Forschungseinrichtungen und so weiter hinzu, je nach Rasse mit Variationen. Wer besonders starke epische Einheiten bauen will, muss zudem einen sogenannten Relikt-Punkt in Besitz nehmen.

Spielgrafik-Zwischensequenzen und Dialoge der feindlichen Kommandeure lockern zwischen-

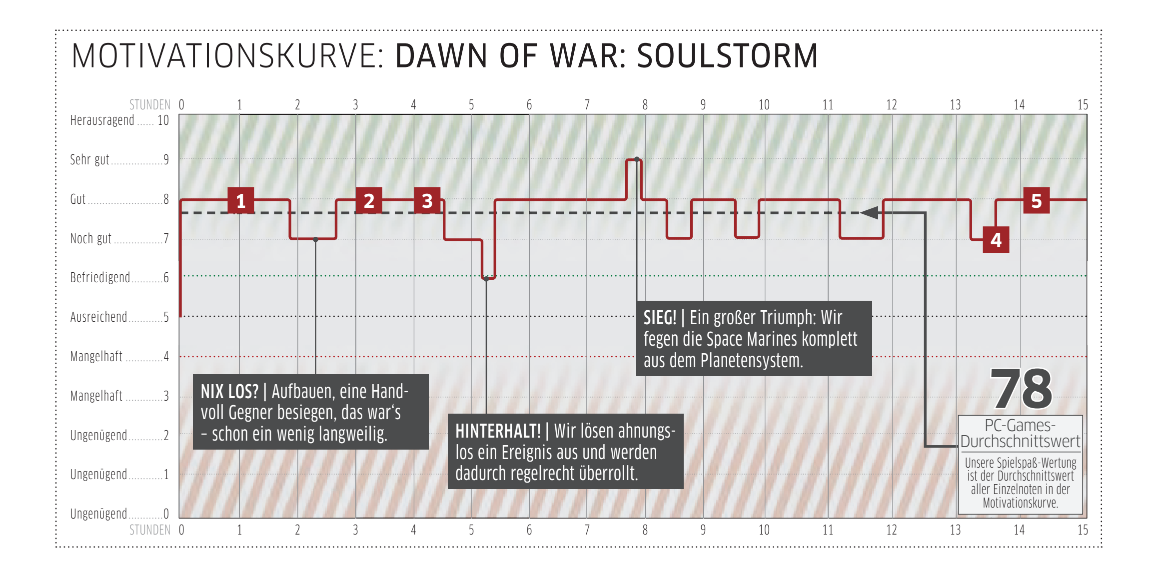
MEINE MEINUNG | Ansgar Steidle



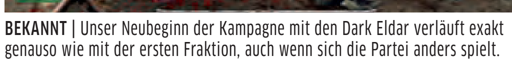
„Für Ruhm, Ehre, den Imperator und einen zweiten Teil!“

Nach wie vor fasziniert mich das raue **Warhammer**-Universum. Kein Wunder, ist es doch wie geschaffen für Kämpfe: Es geht um Ruhm, Ehre, Fanatismus und unbedingten Gehorsam! Das bringt die **Soulstorm**-Kampagne gut rüber. Bei dieser quasi vierten Wiederholung zieht mich das Spiel aber längst nicht mehr so ins Geschehen hinein, trotz der fiesen Dark Eldar und der engelsgleichen Sisters of Battle. Man denke an die **World in Conflict**-Optik! Selbst beim immer noch hervorragenden Spielsystem bietet **Company of Heroes** aus gleichem Hause inzwischen Besseres. So gesehen ist die Erweiterung vor allem für Netzwerkspieler und Neueinsteiger in die Serie interessant. Ein Wunsch bleibt jedenfalls offen: Hoffentlich darf ich bald auch mit Tyraniden in die Schlacht ziehen – aber bitte: Lasst den nächsten **Warhammer**-Teil ein **Dawn of War 2** sein!

MOTIVATIONSKURVE: DAWN OF WAR: SOULSTORM







BEKANNT | Unser Neubeginn der Kampagne mit den Dark Eldar verläuft exakt genauso wie mit der ersten Fraktion, auch wenn sich die Partei anders spielt.



BÖÖÖÖSE! | Die Seelenernte (violette Flecken) mit den Dark Eldar ist nicht nur besonders gemein, sondern eröffnet uns auch diverse Spezialangriffe.

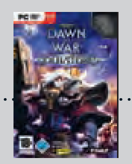
durch das Geschehen auf, allerdings nur bei großen Schlachten. Gewürzt mit diversen Haupt- und Nebenzielen setzen sich diese deutlich von einfachen Skirmish-Schlachten ab. Beispielsweise fangen Sie Materiallieferungen ab, damit der Gegner keine Superwaffe zusammenschrauben kann. Einige Passagen und ein paar absolut anspruchslose Gefechte grenzen dagegen an unnötige Spielzeitverlängerung. Immerhin: Wenn Feinde Ihr Territorium attackieren, können Sie den Konfliktausgang automatisch berechnen lassen.

Lenken wir unser Augenmerk auf Neuheiten gegenüber den bisherigen Spielen, so entdecken wir 29 Mehrspielerkarten, Online-Orden für besondere Leistungen, Flugeinheiten (auch für bisherige Fraktionen, sie sollen per Patch für die anderen Teile nachgereicht werden) sowie zwei komplett neue Armeen:

Zum einen die Dark Eldar, die als besondere Ressource auf dem Schlachtfeld liegen gebliebene Seelen einheimsen und diese für direkte, also nicht von einem Kommandanten abhängige Spezialangriffe nutzen. Zudem besitzen sie schnelle Schwebe-Schiffe, von denen ein paar Exemplare ihre Stärke durch Infanteristen entfalten, die von Bord aus feuern. Zum anderen der Adeptus-Sororitas-Orden, bestehend ausschließlich aus Damen. Die teils sogar mit Engelsschwingen versehenen Kriegerinnen rösten Feinde vorzugsweise per Flammenwerfer. Vom Spielgefühl her gibt sich dieser Orden ähnlich den Space Marines und scheint nur geringfügig schwächer, mit vom Start weg teuren, potenten Fußtrupps, die sich mit hochwertiger Ausrüstung aufwerten lassen. Ihre Abfangjäger sind ideal, um andere Flugeinheiten zu kontern, versagen aber gegen Bodentruppen.

Warum Soulstorm als eigenständiges Add-on firmiert, wird beispielsweise beim Mehrspielerteil deutlich. Wenn Sie nur **Soulstorm** Ihr Eigen nennen, dürfen Sie zwar gegen Besitzer anderer Titel der **Dawn of War**-Reihe antreten, allerdings stehen Ihnen dann nur genau die zwei neu hinzugekommenen Rassen zur Wahl. Wer also neun Fraktionen spielen will, braucht alle Teile. Ebenfalls schade: Was Effekte und Texturen betrifft, wirkt der Titel (das Hauptspiel erschien 2004) nicht mehr taufrisch. Zeit, für **Dawn of War 2**! ❑

DAWN OF WAR: SOULSTORM



Ca. € 25,-
7. März 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Relic
Titel vom selben Entwickler: Company of Heroes | Company of Heroes: Opposing Fronts
Publisher: THQ
Sprache (Untertitel): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Anfänger, Fortgeschrittene

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Schöne Spielfiguren, vielfältige Animationen, doch dröge Flächentexturen und nicht mehr zeitgemäße Effekte
Sound: Gut, wie gehabt schöne Sound-Effekte. Sprecher und Texte waren noch englisch in der Testversion.
Steuerung: Funktional, alles lässt sich gut einstellen und bedienen.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 29 neue Mehrspielerkarten, 2 Fraktionen, Online-Orden
Zahl der Spieler: 2 bis 8

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Athlon XP 1500+/Pentium 3 1,4 GHz, 256 MB RAM, Radeon 8500/Geforce 3
Empfehlenswert: Athlon XP64 4600+/Core 2 Duo E6300, 1.024 MB RAM, Radeon X1950 Pro/Geforce 7800 GTX

JUGENDEIGNUNG

Im martialischen **Warhammer**-Universum sind Kriege, Macht, Fanatismus und Ehre von zentraler Bedeutung. Entsprechend sind die Dialoge und Einheiten ausgerichtet und in Szene gesetzt, so mancher **Warhammer**-Roman ist allerdings schlimmer. Blut spritzt in großen Mengen, unidentifizierbare rote Klumpen bleiben liegen, Körperteile dran.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Vorab
Spielzeit (Std.:Min.): 14:40
Unsere Testversion funktionierte problemlos, war allerdings gänzlich in Englisch. Wenn Sie die Kampagne komplett durchspielen, nimmt das übrigens mehr Zeit in Anspruch, als wir es hier gespielt haben.

PRO UND CONTRA

- ➕ Flottes, gut funktionierendes Spielsystem
- ➕ Raue Atmosphäre wird dem **Warhammer**-Universum gerecht
- ➕ Neue Einheiten auch für die bisherigen Rassen
- ➖ Für treue Spieler der bisherigen Teile keine Überraschungen
- ➖ Kampagne bei allen Fraktionen identisch
- ➖ Zwischendurch Schlachten ohne Herausforderung und sich ziehende Passagen

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 78



DURCHBLICK? | Ja, es ist dilettantisch, mit Pferden frontal in Speerträger zu preschen. Mitte links die Wertetabelle der Reiter. Kleines Bild: Unser Heerführer Daniel, der Knjaz von Halytsch, stärkt notfalls per Horn die Moral.

13th Century: Death or Glory

Von: Ansgar Steidle

Kann 13th Century mit seinen historischen Echtzeit-Schlachten dem bombastischen Medieval 2 die Stirn bieten?

Wir schreiben den 17. August 1245. Nahe der Stadt Jarosław, Südrussland, dem heutigen Polen, peitschen die Hufe schwerer Streitrösser das Wasser des San auf. Hier stellt Prinz Daniel Romanowitsch von Galizien, genannt „Der Löwe von Halytsch", den Eindringling Rostislaw. Noch Tags zuvor prahlte Rostislaw, er würde sich mit nur einem Dutzend Truppen auf Daniel stürzen, wenn er ihn nur fände. Nun kam es umgekehrt: Rostislaws Streitmacht war gewaltig, unterstützt durch polnische Ritter und starke ungarische Soldaten. Wer würde das Schlachtfeld als Sieger verlassen?

Bei 30 solchen historisch akkuraten Schlachten beweisen Sie im Echtzeit-Strategiespiel 13th Century: Death or Glory Ihr Können als Feldherr. Der Deutsche Orden, Frankreich, England, Kiewer Rus und Mongolen prallen mit Original-Wappen, -Heerführern, -Einheiten und damaligen Stärken und Schwächen aufeinander. Die Entwickler rekonstruierten sogar die Schauplätze mitsamt Wetter und Tageszeit. Was Sie erwartet, erfahren Sie in einer Spielgrafik-Sequenz mit Erzähler, der auf Besonderheiten und taktische Komponenten hinweist.

Dieser reale Hintergrund macht den Reiz an den Gefechten aus – und ist gleichzeitig der Pferdefuß von 13th Century: Truppen und Ausgangspunkte sind vorgegeben, Schlachten bauen nie aufeinander auf, wodurch eine Story entfällt, und ein eigenes Reich erschaffen Sie auch nicht. Wenn also nicht für Ihr Ego und nackte Statistiken, so gibt es keine Motivation, eine Schlacht möglichst perfekt zu schlagen.

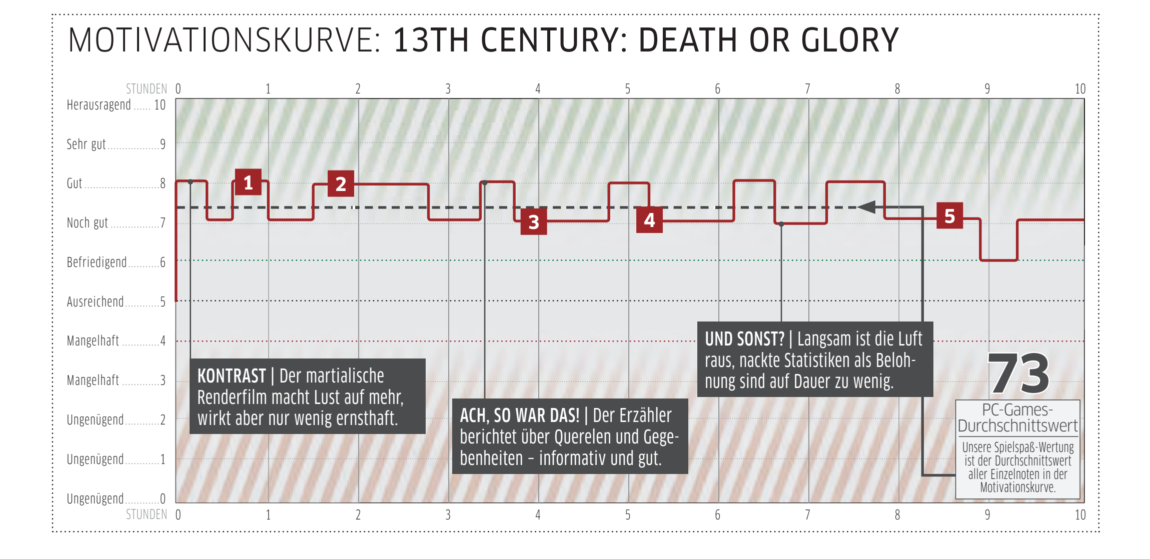
13th Century erinnert stark an Medieval 2, allerdings ohne dessen Rundenstrategie-Teil, ohne Schlachten um Burgen, Städte und Dörfer mit schwerem Kriegsgerät – und ohne dessen optische und spielerische Qualitäten zu erreichen. Vordergründig richtet sich 13th Century an hartgesottene Strategen. Eine Tabelle gibt Auskunft über eine Vielfalt an Werten, wenn Sie den Mauszeiger über eine Einheit führen. Diese verändern sich dynamisch, je nach Terrain, Deckung der Flanken durch andere Einheiten, Truppenstärke usw. Der Angriffswert von Bogenschützen nimmt mit größerem Höhenunterschied und kürzerer Distanz zum Feind etwa zu. Aber selbst weniger versierte Spie-



◀ **TUTORIAL** | Wir lernen die Grundlagen. Hier überraschen wir den gegnerischen Kommandanten von hinten, was seine Truppen erstaunlich wenig berührt.

▶ **AUFSTELLUNG!** | Die grauen Felder rechts im Bild zeigen, wo Sie Einheiten hinschicken, was ziemlich ungeschickt gelöst wurde.







AU BACKE ... | Ottokar II. teilt seine Streitmacht auf und verheizt Soldaten im Verhältnis 1:4. Bei so einer „Glanzleistung" macht Gewinnen keinen Spaß.



SCHINDMÄHREN! | Ludwig IX. (wir) bricht trotz Unterzahl und ohne Bogenschützen am Fluss durch. Dennoch ein knapper Sieg, denn: Die Reiter spuren nicht!

ler verbuchen mit fundamentalen Strategieweisheiten wie „Kavallerie schlägt Bogenschützen" oder „Gegner an Engstellen in die Zange nehmen" Erfolge. Oft allein Verdienst des Computergegners, der seine vorteilhafte Position und erdrückende Übermacht nicht nutzt, da er unnötig Truppen zurückhält oder diese ungeschickt aufteilt. Auch deckt er ganz offensichtliche Seitenwege nicht und ignoriert schon mal unsere Reserve, die ihm garantiert in den Rücken fällt, obwohl er sie sehen müsste. Gewundert hat es uns, wie wenig es ausmacht, wenn wir den gegnerischen Befehlshaber besiegen. Über einen Schleichweg rangen unsere russischen Reiter praktisch unbehelligt den Knjaz von Nowgorod nieder – seine Untertanen kämpften dann unverzagt weiter. Standardmäßig sehen Sie übrigens alle Feindtruppen, wodurch einiges an Spannung verloren geht.

Letztlich gehen zusätzliche kleine Patzer auf Kosten des Spielspaßes. Bei „Position halten" könnte man annehmen, die Truppen würden an Ort und Stelle bleiben und nicht losprechen, sobald sich ein Gegner nähert, was sie allerdings tun. Zwar fliegt die Kamera anders als bei der **Total War**-Reihe frei über die Wiesen, lässt sich aber nicht beliebig kippen und fährt beispielsweise nicht diagonal. Lässt sich das noch verschmerzen, ist die Truppenkontrolle ein echtes Ärgernis – mehrere Abteilungen an die richtige Stelle zu bugsieren, ist bei beengten Verhältnissen ein Geduldsspiel – den Spielverlauf können Sie dafür immerhin jederzeit pausieren. ❑

MEINE MEINUNG |

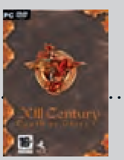
Ansgar Steidle



„Historische Schlachten? Ich will mein eigenes Reich!"

Die Entwickler stecken viel Arbeit in den geschichtlichen Hintergrund, die Soldaten und die hübschen Schauplätze – und schaffen damit letztlich nur die Basis für ein gutes Spiel. Historische Akkuratesse hin oder her, mir fehlt auf Dauer der Kick, dass Truppen Schlacht für Schlacht dazulernen und ich mein Reich vergrößere. „Was soll's", könnte man sagen, „konzentriert sich **13th Century** eben auf strategisch anspruchsvolle Schlachten" – wären da nicht die Patzer bei KI und Steuerung.

13TH CENTURY: DEATH OR GLORY



Ca. € 45,-
27. März 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Unicorn Game Studios
Titel vom selben Entwickler:
-
Publisher: Atari
Sprache (Untertitel): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Anfänger, Fortgeschrittene

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Durchschnittlich
Sound: Ordentliche Erzählerstimme und Vertonung
Steuerung: Mängelbehaftet

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 11 Karten mit Variationen (Jahreszeit), Optionen für Gefechtsbedingungen (Schwierigkeit, Tageszeit, Pausenlimit)
Zahl der Spieler: 2 bis 4

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Athlon XP 2000+/P4 mit 2,4 GHz, Geforce 5600 FX/Radeon 9600 Pro, 1 GB RAM
Empfehlenswert: Athlon X2 3000+/ Celeron D 347, Geforce 7900/ Radeon X1900, 2 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

Trotz Kämpfen mit dem im 13. Jahrhundert üblichen Kriegsgerät laufen die Schlachten unblutig ab. Die Texte geben fast nüchtern die Situationen und eventuelle Hintergründe der Konflikte sowie beteiligten Parteien wieder. Ein Renderintro zeichnet allerdings ein verklärtes Bild der damaligen Soldaten.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.1.0
Spielzeit (Std.:Min.): 13:02
Unsere Testversion lief stabil, ließ aber hin und wieder Grafikfehler erkennen. Wenn Sie alle rund 30 Missionen spielen, können Sie mit etwa genauso vielen Stunden Spielzeit rechnen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Interessanter historischer Hintergrund für die Schlachten, Schlachtfelder, Einheiten
- ➕ Schöne Schauplätze mit vielfältigen, strategisch unterschiedlich fordernden Situationen
- ➕ Hunderte detaillierter Einheiten mit parteispezifischen Stärken und Schwächen
- ➖ Wenig Motivation (unzusammenhängende Schlachten, keine Erfahrungspunkte für Truppen ...)
- ➖ Zweifelhafte Strategien des Computergegners
- ➖ Keine Stadtschlachten, Burgen und Belagerungsgerät für mehr Abwechslung
- ➖ Bedienung mit Mängeln behindert Spielfluss

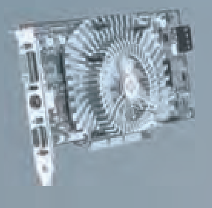
EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **73**

ALTERNATE™

HARDWARE ▪ SOFTWARE ▪ ENTERTAINMENT






MAINBOARDS

ASUS	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
M3A	S, GL, sA	AM2+ / 770	D2+	79,-
M3A32-MVP Deluxe	S, GL, F, sA	AM2+ / 790FX	D2+	169,-
M3N78-EMH	µATX, S, V, sA	AM2+ / GF8200	D2	79,-
M3N-HT Del./HDMI	S, GL, sA	AM2+ / nF780a	D2	224,-
M3N-HT Del./Mem	S, GL, sA	AM2+ / nF780a	D2	234,-
M2A-VM	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / 690G	D2+	52,-
M2A-VM/HDMI	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / 690G	D2	62,-
M2N-E	S, GL, sA	AM2 / nF570-U	D2+	84,-
M2N-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-SLI	D2+	99,-
P5V-X SE	S, L, sA	775 / PT890 Pro	D2	47,-
P5N-EM HDMI	µATX, S, V, GL, sA	775 / nF630i	D2	64,-
P5N-E SLI	S, GL, F, sA	775 / nF650i SLI	D2	94,-
P5N32-E SLI PLUS	S, GL, F, sA	775 / nF650i-SLI	D2	154,-
Striker Extreme	S, GL, F, sA	775 / nF680i-SLI	D2+	219,-
P5N-D	S, GL, F, sA	775 / nF750i-SLI	D2	124,-
P5N-T Deluxe	S, GL, F, sA	775 / nF780i-SLI	D2	219,-
P5GC-MX/GBL	µATX, S, V, G, sA	775 / 945GC-A2	D2	49,-
P5LD2-X/GBL	S, GL	775 / 945GC-A2	D2	57,-
P5B	S, GL, sA	775 / P965	D2	79,-
P5KPL-E	S, V, GL, sA	775 / G31	D2	69,-
P5K-VM	µATX, S, V, GL	775 / G33	D2	89,-
P5E-VM HDMI	µATX, S, V, GL, sA	775 / G35	D2	124,-
P5K	S, GL, F	775 / P35	D2	99,-
P5K PRO	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	109,-
P5K-E WiFi-AP	S, WL, GL, F, sA	775 / P35	D2	134,-
P5K3 Deluxe/WiFi-AP	WL, F, sA	775 / P35	D3	134,-
P5E	S, GL, F, sA	775 / X38	D2	184,-
P5E WS Prof.	S, GL, F, sA	775 / X38	D2	239,-
P5E3 Deluxe	S, GL, F, sA	775 / X38	D3	199,-
Maximus Formula	S, GL, F, sA	775 / X38	D2	209,-
Maximus Extreme	S, GL, F, sA	775 / X38	D3	269,-
P5E3 Del./WiFi-AP	GL, WL, F, sA	775 / X38	D3	239,-

ABIT	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
AX78	S, GL, sA	AM2+ / AMD770	D2	69,-
Fatal1ty FP-IN9	S, GL, sA	775 / nF650i-SLI	D2	89,-
I-45C	µATX, S, V, GL	775 / 945GC	D2	44,-
AW9D-MAX	S, GL, F, sA	775 / 975X	D2	99,-
IP35-E	S, GL, sA	775 / P35	D2	79,-
IP35	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	94,-
IP35 Pro	S, WL, F, sA	775 / P35	D2	134,-
IX38-QuadGT	S, GL, F, sA	775 / X38	D2	174,-

GIGABYTE	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
MA770-DS3	S, GL, F, sA	AM2+ / 770	D2	77,-
MA790X-DS4	S, GL, F, sA	AM2+ / 790X	D2	109,-
MA790FX-DS5	S, GL, F, sA	AM2+ / 790FX	D2	159,-
MA790FX-DQ6	S, GL, F, sA	AM2+ / 790FX	D2	214,-
MA69VM-S2	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / 690V	D2	52,-
MA69G-S3H	S, V, GL, F, sA	AM2 / 690G	D2	67,-
M56S-S3	S, GL, F, sA	AM2 / nF560	D2	66,-
G73PVM-S2H	µATX, S, V, GL, sA	775 / nF630i	D2	69,-
P31-DS3L	S, GL	775 / P31	D2	69,-
G33M-DS2R	µATX, S, V, GL	775 / G33	D2	94,-
P35-DS3L	S, GL	775 / P35	D2	87,-
P35-DS3	S, GL, sA	775 / P35	D2	94,-
EP35-DS3P	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	139,-
EP35C-DS3R	S, GL, sA	775 / P35	D3	114,-
EP35-DS3R	S, GL, sA	775 / P35	D2	114,-
EP35-DS4	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	159,-
X48-DS5	S, GL, sA	775 / X48	D2	239,-
X48-DQ6	S, GL, sA	775 / X48	D2	254,-

MSI	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
K9AG Neo2-Digital	S, V, GL, F, sA	AM2 / RS690G	D2	59,-
K9N Neo-F V3	S, GL, sA	AM2 / nF560	D2	59,-
K9N SLI Platinum	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-SLI	D2	99,-
K8T Neo2-F v2.0	S, GL	939 / K8T800P	D+	44,-
PM9M-V	µATX, S, V, L, sA	775 / P4M900	D2	37,-
P6N SLI-FI	S, GL, F, sA	775 / nF650i-SLI	D2+	109,-
P31 Neo-F	S, GL	775 / P31	D2	59,-
P35 Neo-F	S, GL	775 / P35	D2	94,-
P35 Neo2-FR	S, GL, sA	775 / P35	D2	97,-
P35 Platinum	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	129,-

ASROCK	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
ALiveDual-eSATA2	S, GL, sA	AM2 / nF3-250	D2	64,-
ALiveNF7G	µATX, V, GL, sA	AM2 / nF630a	D2	52,-
939N68PV	µATX, S, V, GL, sA	939 / nF630a	D	64,-
Penryn1600SLI	S, GL, F, sA	775 / nF650i-SLI	D2	84,-
4CoreDual-SATA2 R2.0	S, L, sA	775 / PT880U	D2	54,-
ConRoe1333-D667	µATX, S, V, L	775 / 945GC	D2	39,-
4Core1333-Viiv	S, GL, F, sA	775 / P965	D2	87,-
4Core1600P35-WiFi	S, WL, sA	775 / P35	D3	94,-
4Core1600Twins-P35	S, GL	775 / P35	D3	74,-
Wolfdale1333	µATX, V, GL	775 / 945GC-A2	D2	42,-

Verwendbare Speicherbausteine: D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / D3: DDR3-RAM / +: unterstützt auch ECC
Ausstattungsmerkmale: WL: Wireless LAN / GL: Gigabit LAN / L: LAN / F: FireWire / S: Sound / V: VGA / sA: SATA-RAID

CPUs

Tagespreise!

Sockel 775 Prozessor

INTEL® Core 2 Extreme QX9770

- Yorkfield-Kern
- 4x 3.200 MHz Kerntakt
- 2x 6.144 KB Level 2 Cache
- 1.600 MHz Bustakt (Quadpumped)
- boxed, inkl. Prozessorlüfter



1.329,-

INTEL®

Pentium® E (775)		GHz	Cache	tray	boxed
E2180	Conroe-L	2,0	2x 512	64,-	69,-
E2200	Conroe-L	2,2	2x 512		84,-

Core™ 2 Duo (775)		GHz	Cache	tray	boxed
E4500	Allendale	2,2	2x 1.024	99,-	109,-
E4600	Allendale	2,4	2x 1.024	114,-	124,-
E4700	Allendale	2,6	2x 1.024	129,-	
E6750	Conroe	2,66	2x 2.048	164,-	174,-
E6850	Conroe	3,0	2x 2.048	234,-	244,-

Core™ 2 Quad (775)		GHz	Cache	tray	boxed
Q6600	Kentsfield	2,4	2x 4.096	209,-	219,-
Q6700	Kentsfield	2,66	2x 4.096		499,-
QX9650	Yorkfield	3,0	2x 6.144		894,-

AMD

Athlon™ 64 X2 (AM2)		GHz	Cache	tray	PIB
BE-2300	Brisbane EE	1,9	2x 512	59,-	
BE-2350	Brisbane EE	2,1	2x 512	64,-	
BE-2400	Brisbane EE	2,3	2x 512	79,-	89,-
5000+	Brisbane DO	2,6	2x 512		94,-
6000+ EE	Windsor	3,0	2x 1.024	122,-	
6000+	Windsor	3,0	2x 1.024	124,-	139,-
6400+	Windsor	3,2	2x 1.024		159,-

RAM

Tagespreise!

KINGSTON		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2	1,0 GB	667 / 5-5-5	23,-	18,-
DDR2	1,0 GB	800 / 5-5-5		20,-
DDR2	2,0 GB	667 / 5-5-5	38,-	36,-

GEIL		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2	1,0 GB	800 / 5-5-5	31,-	23,-
DDR2	1,0 GB	800 / 4-4-4	34,-	25,-
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	48,-	41,-
DDR2 Ultra	2,0 GB	800 / 4-4-4	52,-	

OCZ		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2 XTC Gold	2,0 GB	800 / 5-5-5	46,-	
DDR2 Platinum	2,0 GB	800 / 4-4-4	50,-	
DDR2 XTC Titanium	4,0 GB	800 / 4-4-4	112,-	

A-DATA		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2	2,0 GB	667 / 5	36,-	
DDR2 Vitesta EE	2,0 GB	800 / 4-4-4	52,-	
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	38,-	36,-
DDR2	4,0 GB	800 / 5-5-5	72,-	

Single: Preis für ein Speichermodul.
Kit: Preis für zwei identische Speichermodule im Retail-Kit. Angegeben ist die Gesamtkapazität.

GRAFIKKARTEN

NVIDIA-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EN6200LE TC256/TD	PCIe	64-DD / 6200LE TC	22,90
EN6200TC	PCIe	64-DD / 6200TC	34,-
EN8400GS/HTP	PCIe	256-D2 / 8400GS	44,-
EN8600GT Silent/HTDP	PCIe	256-G3 / 8600GT	99,-
EN8600GT Magic/HTP	PCIe	512-D2 / 8600GT	89,-
EN8800GT/G/HTDP	PCIe	512-G3 / 8800GT	239,-
EN8800GTS/HTDP	PCIe	512-G3 / 8800GTS	269,-
EN8800ULTRA/HTDP	PCIe	768-G3 / 8800Ultra	499,-
EN9600GT/HTDI	PCIe	512-G3 / 9600GT	159,-

XFX		MB / Chip	€
GF8800GT	PCIe	512-G3 / 8800GT	219,-
GF8800GT XXX	PCIe	512-G3 / 8800GT	239,-
GF8800GTS XXX	PCIe	512-G3 / 8800GTS	269,-
GF8800GTX XXX	PCIe	768-G3 / 8800GTX	339,-
GF9600GT 680M	PCIe	512-G3 / 9600GT	169,-

PCIe Grafikkarte

ASUS EN9600GT/HTDI

- NVIDIA® GeForce® 9600 GT Grafikchip
- 512 MB GDDR3-RAM (256 Bit)
- 650 MHz Chiptakt • 1.800 MHz Speichertakt
- DirectX 10, OpenGL 2.1
- 2x DVI-I (HDCP, Dual Link), TV-Out
- SLI™ Ready
- Retail



159,-

ASUS Rock Solid • Heart Touching

MSI		MB / Chip	€
NX8600GT-TD EZ/D2	PCIe	512-D2 / 8600GT	89,-
NX8600GT-T2D EZ/D3	PCIe	256-G3 / 8600GT	84,-
NX8800GT-T2D Zilent	PCIe	512-G3 / 8800GT	209,-
NX8800GTS-T2D E-OC	PCIe	512-G3 / 8800GTS	279,-
N9600GT-T2D-OC	PCIe	512-G3 / 9600GT	169,-
N9600GT-T2D-OC	PCIe	512-G3 / 9600GT	179,-

SPARKLE		MB / Chip	€
PX86GT512U2-HP	PCIe	512-D2 / 8600GT	69,-
PX88GT512D3-HP CP 3	PCIe	512-G3 / 8800GT	209,-
PX88GT1024D3-HP CP 3	PCIe	1024-G3 / 8800GT	279,-
PX96GT512D3-HP	PCIe	512-G3 / 9600GT	149,-
PX96GT512D3-HP CP	PCIe	512-G3 / 9600GT	159,-

XPERTVISION		MB / Chip	€
GF8600GTS Super HDMI	PCIe	512-G3 / 8600GTS	119,-
GF8800GT Super+	PCIe	1024-G3 / 8800GT	219,-
GF9600GT Super	PCIe	512-G3 / 9600GT	159,-
GF9600GT Sonic	PCIe	512-G3 / 9600GT	179,-

ATI-Chipsatz

SAPPHIRE		MB / Chip	€
RX1650PRO	PCIe	512-D2 / X1650PRO	54,-
HD2600PRO	PCIe	512-D2 / HD2600PRO	59,-
HD2600XT Ultimate	PCIe	256-G3 / HD2600XT	79,-
HD3650	PCIe	512-D2 / HD3650	66,-
HD3850	PCIe	512-G3 / HD3850	179,-
HD3870	PCIe	512-G4 / HD3870	159,-
HD3870 Single Slot	PCIe	512-G4 / HD3870	179,-

ASUS		MB / Chip	€
EAH3450/HTP	PCIe	256-D2 / HD3450	44,-
EAH3650/HTDI	PCIe	256-G3 / HD3650	69,-
EAH3650 TOP/HTDI	PCIe	256-G3 / HD3650	79,-
EAH3850/G/HTDI	PCIe	256-G3 / HD3850	149,-
EAH3850/G/HTDI	PCIe	512-G3 / HD3850	159,-
EAH3870/G/HTDI	PCIe	512-G4 / HD3870	199,-

CLUB 3D		MB / Chip	€
CGAX-3456	PCIe	256-D2 / HD3450	39,-
CGAX-3652DDY	PCIe	512-D2 / HD3650	69,-
CGAX-XT262ZDD	PCIe	512-G3 / HD2600XT	77,-
CGAX-3856DD	PCIe	256-G3 / HD3850	139,-

GECUBE		MB / Chip	€
HD3450	PCIe	256-D2 / HD3450	39,-
HD3850 Turbo	PCIe	512-G3 / HD3850	149,-
HD3870 Turbo	PCIe	512-G4 / HD3870	189,-

FESTPLATTEN

IDE

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD2500BEVE	U-100	250	12 / 8 / 5.400	99,-
WD3200AAKB	U-100	320	9 / 16 / 7.200	64,-
WD5000AAJB	U-100	500	9 / 8 / 7.200	89,-
WD5000AAKB	U-100	500	9 / 16 / 7.200	94,-

SEAGATE		GB	ms / Cache / UPM	€
ST3250820A	U-100	250	11 / 8 / 7.200	64,-
ST3320620A	U-100	320	11 / 16 / 7.200	76,-
ST3500630A	U-100	500	11 / 16 / 7.200	99,-

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDP725050	U-133	500	8 / 8 / 7.200	109,-

S-ATA

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDS721075	SATA2	750	8 / 32 / 7.200	154,-
HDS721010	SATA2	1.000	8 / 32 / 7.200	239,-

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD1500AD	SATA	150	5 / 16 / 10.000	164,-
WD1600YS	SATA2	160	9 / 16 / 7.200	54,-
WD3200AAJS	SATA2	320	9 / 8 / 7.200	65,-
WD4000AAJS	SATA2	400	9 / 8 / 7.200	79,-
WD5000AAKS	SATA2	500	9 / 16 / 7.200	89,-
WD5000AACS	SATA2	500	9 / 16 / 5.400	99,-
WD7500AAKS	SATA2	750	9 / 16 / 7.200	129,-
WD10EACS	SATA2	1.000	9 / 16 / 5.400	209,-

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM	€
HD161HJ	SATA2	160	9 / 8 / 7.200	39,-
HD321KJ	SATA2	320	9 / 16 / 7.200	64,-
HD501LJ	SATA2	500	9 / 16 / 7.200	81,-
HD753LJ	SATA2	750	9 / 32 / 7.200	109,-
HD103UJ	SATA2	1.000	9 / 32 / 7.200	209,-

SEAGATE		GB	ms / Cache / UPM	€
ST3250410AS	SATA2	250	11 / 16 / 7.200	54,-
ST3500320AS	SATA2	500	8 / 32 / 7.200	84,-
ST31000340AS	SATA2	1.000	8 / 32 / 7.200	219,-

DVD-LAUFWERKE

DVD±RW

ATAPI	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
ASUS DRW-1814BL*	18x / 8x	34,40	36,40
ASUS DRW-2014L1	20x / 8x	39,-	
LG GSA-H55L	20x / 10x	37,-	39,90
LITEON LH-20A3H	20x / 8x	34,90	
PIONEER DVR-115D*	20x / 10x	35,90	
PLEXTOR PX-800A	18x / 8x		64,-
SAMSUNG SH-S202N*	20x / 12x	34,-	37,90

USB 2.0	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
LG GSA-E60N	20x / 10x		59,-
PLEXTOR PX-608CU	8x / 4x		119,-

S-ATA	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
ASUS DRW-1814BLT	18x / 8x		36,90
ASUS DRW-2014L1T*	20x / 8x		38,90
LG GH-20NSRBB	20x / 10x	35,90	37,90
LITEON LH-20A1S	20x / 8x	32,-	
PLEXTOR PX-810SA*	18x / 10x		69,-
SONY NEC AD-7203S*	20x / 12x	35,90	
SAMSUNG SH-S203D	20x / 16x	30,90	

Blu-ray

S-ATA	-R / -RE	bulk	Kit/ret.
PIONEER BDR-202BK	4x / 2x	259,-	

* in verschiedenen Farben erhältlich



Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.

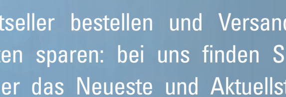


Komfortabel bezahlen

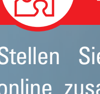
Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.



Bücher@ALTERNATE



Bestseller bestellen und Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.



PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.







WWW.ALTERNATE.DE

24h Bestellhotline: 01805-905040*

* € 0,14 / Minute aus dem dt. Festnetz (Preis kann für Anrufe aus dem Mobilfunknetz abweichen)

NETZWERK & KOMMUNIKATION

Wireless LAN

AVM	Mbit/s	Typ	€
FRITZ!WLAN USB v1.1	125	USB2.0-Stick	29,-
FRITZ!Box WLAN 3170	125	Router/Modem	104,-
FRITZ!Box Fon WLAN 7170	125	Rout./Mod./VoIP	144,-
FRITZ!Box Fon WLAN 7270	300	Rout./Mod./VoIP	199,-

ASUS	Mbit/s	Typ	€
WL-138G v2	54	PCI	19,90
WL-167G	54	USB2.0-Stick	19,90

D-LINK	Mbit/s	Typ	€
DI-524	54	Router	42,-
DSL-G684T	54	Router/Modem	64,-

LINKSYS	Mbit/s	Typ	€
WUSB54GC	54	USB2.0	24,-
WRT54G-D2	54	Router	39,-
WAP54G	54	Access Point	56,-

NETGEAR	Mbit/s	Typ	€
WG511	54	PC-Card	26,-
WPN111 RangeMax	108	USB2.0-Stick	30,-
WG602	54	Access Point	52,-
WPN802 RangeMax	108	Access Point	74,-
WPN824 RangeMax	108	Router	59,-

Modems

AVM	Art	Typ	€
FRITZ!Card PCI v2.1	ISDN	PCI	47,-
FRITZ!Card USB v2.1	ISDN	USB	59,-
FRITZ!Card PCMCIA	ISDN	PC-Card	159,-
FRITZ!Box 2170	DSL	RJ-45	84,-

DEVOLO	Art	Typ	€
MicroLink 56K	analog	PCI	9,90

D-LINK	Art	Typ	€
DSL-380T	DSL	RJ-45	33,-

PC-GEHÄUSE & NETZTEILE

PC-Gehäuse

ASUS	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
TA-881	Stahl, bl/si	Midi	1	5 / 4	24,-
TA-863	Stahl, bl	Midi	1	6 / 4	27,-
TA-662	Stahl, si	Midi	1	5 / 4	29,-
TA-210	Stahl, bl/si	Midi	1	6 / 4	39,-

APEVIA	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
X-Plorer	Stahl, bl	Midi	2	6 / 4	69,-
X-Discovery	Stahl, bl	Midi	2	6 / 4	74,-
X-Cruiser	Stahl, blau	Midi	2	6 / 4	79,-

COOLER MASTER	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
Elite RC-330	Stahl, bl	Midi	1	6 / 4	39,-
Centurion 5	Stahl, si	Midi	2	5 / 5	52,-
COSMOS 1000	Stahl, si	Big	4	7 / 5	189,-
Stacker 831	Alu, bl	Big	2	5 / 9	194,-

LIAN LI	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
PC-A59B	Alu, bl	Midi	2	4 / 4	89,-
PC-7 Plus II	Alu, si	Midi	2	5 / 4	89,-
PC-60A Plus II	Alu, si	Midi	4	7 / 4	109,-
PC-A16A	Alu, si	Midi	2	3 / 6	134,-

SHARKOON	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
Avenger Economy-Edit.	Stahl, bl	Midi	--	7 / 4	31,-
Rebel9 Economy-Edition	Stahl, bl	Midi	--	5 / 9	34,90
Rebel9 Value-Edition	Stahl, bl	Midi	2	5 / 9	44,90

SILVERSTONE	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
LC17	Alu, bl	HTPC	2	6 / 2	104,-
TJ04	Alu, bl	Midi	2	6 / 4	109,-
TJ05T	Stahl, bl	Big	2	8 / 4	149,-

THERMALTAKE	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
Soprano*	Stahl, bl	Midi	3	7 / 4	69,-
ArmorJr*	Stahl, bl	Midi	2	6 / 5	99,-
Armor*	Stahl, bl	Big	4	4 /10	129,-

*inkl. Window-Kit

ZALMAN	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
HD 160	Alu, si	HTPC	2	5 / 1	259,-
HD 135	Alu, bl	HTPC	2	6 / 1	289,-
HD160XT Plus	Alu, bl	HTPC	2	5 / 1	559,-
Z-Machine GT-1000	Alu, si o. bl	Midi	3	5 / 4	349,-

Netzteile

Diverse	Leistung	Typ	€
ENERMAX Liberty	500 W	ATX2	94,-
ENERMAX Infiniti 720W	720 W	ATX2	179,-
OCZ StealthXStream 500W	500 W	ATX2	59,-
OCZ GameXStream	600 W	ATX2	94,-
PC POWER & COOLING 750 Quad	750 W	ATX2	149,-
SHARKOON SHA350-8P	350 W	ATX2	29,90
SHARKOON SHA450-8P	450 W	ATX2	44,-
SEASONIC S12II-330HB	330 W	ATX2	54,-
SEASONIC M12-500	500 W	ATX2	119,-
SILVERSTONE ST50EF-Plus	500 W	ATX2	89,-
ZALMAN ZM460B-APS	460 W	ATX2	79,-

525 Watt Netzteil

ENERMAX MODU82+

- 525 Watt Leistung (140 Watt Combined)
- Kabel Management • Aktiv PFC
- temperaturgeregelter 120 mm Lüfter
- 84-88 % Effizienz
- Mainboardanschlüsse: ATX12V, ATX 2.x
- Anschlüsse: 6x 5,25", 1x 3,5", 3x S-ATA, 3x PCIe (6+2 pin)



99,- ENERMAX

TFT-MONITORE

ASUS		ms	Zoll	Merkmale	€
VW198S	bl	5	19,0	Sound	189,-
PW191S	bl	5	19,0	Sound	229,-
VW192C	bl	5	19,0	DVI-D/Sound	224,-
VW195U	bl	2	19,0	DVI-D (HDCP), Sound	214,-
MW221U	bl	2	22,0	DVI-D (HDCP)/Sound	284,-
VW222S	bl	2	22,0	Sound	239,-

SAMSUNG		ms	Zoll	Merkmale	€
931BF	bl	2	19,0	DVI-D	224,-
920BM	bl	2	19,0	DVI-D/Sound	219,-
226BW	bl	2	22,0	DVI-D (HDCP)	259,-
2232BW	bl	2	22,0	DVI-D (HDCP)	279,-

BENQ		ms	Zoll	Merkmale	€
G900	si	5	19,0	DVI-D	189,-
FP222WH	si	5	22,0	HDMI/DVI-D	264,-
X2200W	si/bl	2	22,0	HDMI/DVI-D	369,-
G2400W	bl	5	24,0	HDMI/DVI-D	379,-

BELINEA		ms	Zoll	Merkmale	€
1705 S1	si	8	17,0		159,-
o.display 3.1_19"	wi	2	19,0	Sound, USB, DVI-D	239,-
o.display 2.1_22"	wi	5	22,0	Sound, DVI-D (HDCP)	214,-

EIZO		ms	Zoll	Merkmale	€
S2401WH	gr o. bl	5	24,0	DVI-D/Sound/USB	669,-
SX2461WH	gr o. bl	16	24,0	2xDVI-I/USB	1.099,-

HANNSG		ms	Zoll	Merkmale	€
HQ191DP	bl	5	19,0	DVI-D/Sound	159,-
HI221DP	bl	5	22,0	DVI-D (HDCP)/Sound	199,-

Farben: si = Silber / bl = Schwarz / gr = Grau / wi = Weiß

IIYAMA		ms	Zoll	Merkmale	€
E1902S-B1	bl o si	2	19,0	DVI-D/Sound	209,-
E2003WS-B1	si	2	20,1	DVI-D/Sound	204,-
E2201W-B2	bl	2	22,0	DVI-D	259,-

750 GB S-ATA II Festplatte

SAMSUNG SpinPoint F1

- HD753LJ • 750 GB Kapazität
- 7.200 Umdrehungen/Min. • 32 MB Cache
- 8,9 ms Zugriffszeit
- S-ATA II

109,- SAMSUNG

EINGABE & GAMING

Tastaturen

MICROSOFT	Anschluss	€
Comfort Curve Keyboard 2000	USB	19,-
Wireless Optical Desktop 700	USB	29,-
Reclusa Gaming Keyboard	USB	46,-

LOGITECH	Anschluss	€
G11 Keyboard	USB	49,-
G15 Keyboard refresh	USB	74,-

Diverse	Anschluss	€
IDEAZON MERC Gaming Keyboard	USB	39,-
RAPTOR-GAMING K2	USB	49,-
RAZER Tarantula Keyboard	USB	124,-

Mäuse

LOGITECH	Anschluss	€
LX8 Cordless Laser Mouse	USB	32,-
G5 Laser Mouse Refresh	USB	59,-
G9 Laser Mouse	USB	69,-

RAZER	Anschluss	€
Diamondback 3G	USB	49,-
DeathAdder	USB	59,-
Copperhead Gaming Mouse	USB	69,-
Lachesis	USB	79,-

MICROSOFT	Anschluss	€
Habu Gaming Mouse	USB	52,-
SideWinder Gaming Mouse	USB	59,-

Diverse	Anschluss	€
SAITEK Impact Gaming Mouse 1600	USB	19,-
STEELSERIES Ikari Optical	USB	44,-
STEELSERIES Ikari Laser	USB	67,-

Gamepads

Diverse	Typ	€
LOGITECH Cordless Rumblepad II	Joystick	36,-
LOGITECH G25 Racing Wheel	Lenkrad	229,-
SAITEK Cyborg EVO	Joystick	28,-
SAITEK X52 Pro Flight System	Joystick	169,-

SOUND

Soundkarten	Typ	€
CREATIVE X-Fi Xtreme Audio I/O OEM	PCIe x1	36,-
CREATIVE X-Fi Xtreme Audio	PCI	59,-
CREATIVE X-Fi Xtreme Audio OEM	PCI	33,-
CREATIVE X-Fi Xtreme Gamer Fatal1ty	PCI	122,-
CREATIVE X-Fi Platinum Fatal1ty Cham.	PCI	169,-
TERRATEC Aureon 7.1 Dolby Digital	PCI	34,-

Headsets	Anschluss	€
PLANTRONICS .Audio 350	Klinke	16,90
PLANTRONICS .Audio 370	USB	25,90
STEELSERIES Siberia Full-size	Klinke	59,-
STEELSERIES Siberia Full-size	USB	84,-
STEELSERIES Siberia Neckband	Klinke	74,-
ZALMAN HS ZM-RS6F	USB	49,-

GAMES

Sport & Simulation	€
Colin McRae Dirt	46,-
Die Sims 2 - Wilde Campusjahre Addon	25,90
Die Sims 2 - Haustiere Addon	24,90
Flight Simulator X	36,-
Flight Simulator X Professional Edition	44,-
Fussballmanager 07	20,-
Fussballmanager 07 - Die Verlängerung Addon	16,90
Need for Speed pro Street	44,-
Pro Evolution Soccer 6	33,90

Strategie	€
Anno 1701	42,-
Command & Conquer 3 - Tiberium Wars	26,90
Warcraft III Gold inkl. Frozen Throne	19,-

Action	€
Battlefield II - Euro Force Booster Pack Addon	7,90
Battlefield II - Special Forces Addon	26,90
Battlefield 2142 - Northern Strike Pack Addon	8,90
Blazing Angels Squadron of WWII	37,90

Rollenspiel & Adventure	€
Dark Age of Camelot - Labyrinth of the Minotaur Addon	16,90
Guild Wars Nightfall	37,90
Guild Wars Factions	30,-
Sam & Max Season One	27,90
World of Warcraft	10,90
World of Warcraft - PrePaid Gametime Card (60 Tage)	26,-
World of Warcraft - Burning Crusade Addon	16,90

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

PC-SYSTEME & NOTEBOOKS

PC-Systeme

SYSTEA		Prozessor	RAM	HDD	Laufwerk	Grafik	€
Ruby J701	VHP	Athlon64 X2 4400+	1.024 MB	160 GB	DVD±RW DL	256 MB NVIDIA GeForce 8600 GT	479,-
Diamond K701	VHP	Athlon64 X2 6000+	2.048 MB	320 GB	DVD±RW DL	512 MB NVIDIA GeForce 8800 GT	749,-
Platinum K701	VUE	Core 2 Quad Q6600	2.048 MB	640 GB	DVD±RW DL	512 MB NVIDIA GeForce 8800 GT	1.129,-

COMMODORE	Prozessor	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
Gaming Launch PC	Core 2 Quad Q6600	2.048 MB	500 GB	DVD±RW DL	320 MB NVIDIA GeForce 8800 GTS	1.199,-

Notebooks

SAMSUNG	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
M60-Aura T5450 Chartiz	Core 2 Duo T5450 (1,66 GHz)	17,0	2.048 MB	200 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	999,-
Q45-Aura-T7250 Devesh	Core 2 Duo T7250 (2,0 GHz)	12,1	2.048 MB	200 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	1.199,-
R60-Aura T2330 Diazz	Dual Core T2330 (1,6 GHz)	15,4	2.048 MB	120 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	599,-
R60-Aura T5250 Danica	Core 2 Duo T5250 (1,5 GHz)	15,4	2.048 MB	160 GB	DVD±RW DL	WLAN, XP Home	699,-
X65-Pro T7500 Bekumar	Core 2 Duo T7500 (2,2 GHz)	15,4	2.048 MB	160 GB	DVD±RW DL	WLAN, XP Professional	1.539,-

MICROSOFT Betriebssysteme sind vorinstallierte OEM-Versionen









Hardware 1. Platz ALTERNATE

ALTERNATE ist mehrfacher Testsieger! „Bester Mix aus großer Auswahl, angemessenen Preisen und leichter Bestellung. Die Homepage setzt Maßstäbe in Bedienbarkeit und Informationsgehalt." (Test: „Die besten Online-Shops", PC Professionell 06/2006)

ALTERNATE Philipp-Reis-Straße 9 35440 Linden

Fon: 01805-905040*
Fax: 01805-905020*
Mail: mail@alternate.de

ALTERNATE STORES
Mo - Fr: 9:00 - 21:00 Uhr
Sa: 9:00 - 18:00 Uhr

Von: Robert Horn

Wie so oft sind es nervige Bugs, die einem eigentlich gelungenen Spiel die Note verhauen.

STIMMUNGSVOLL | Nachteinsätze erleben Sie auf der Karte „Invasion". Dort fliegen die Invasoren mit Helikoptern ein.

▲ **SPRENG'S NOCH MAL, SAM** | Um die Frontlinie zu Ihren Gunsten zu verschieben, müssen Sie entweder Punkte eine Zeitlang halten oder, wie hier, Geräte sprengen.

ENDZEIT | Viele der insgesamt acht Mehrspielerkarten sind wunderschön gestaltet. Außerdem lassen sich eine Menge Objekte effektvoll zerstören.

Frontlines: Fuel of War



Mit **Frontlines** haben die ehemaligen Mod-Entwickler der Kaos Studios ihr erstes großes Projekt fertiggestellt. Bekannt geworden durch die **Battlefield 1942**-Modifikation **Desert Combat**, schicken die Jungs nun eine eigenständige Mehrspielerballerei ins Rennen um die Gunst der Online-Soldaten. Nun, da das Spiel in den Händlerregalen steht und sich die Server langsam füllen, haben wir uns in die futuristischen Schlachten gestürzt. Die Erkenntnisse unserer Testrunden sind zwiespältig: Einerseits begeistern kreative Rollen und dynamische Schlachtfelder, auf der anderen Seite vermiesen Bugs, Ruckler und ein verhunzter Server-Browser die Ballerei.

Es beginnt klassisch: Vor dem Getümmel steht die Klassenwahl. **Frontlines** lässt hier nichts anbrennen und beschert Ihnen sechs genretypische Soldaten, darunter Sturmsoldat, Anti-Fahrzeug-Spezialist und Scharfschütze. Auf einen Sanitäter verzichtet das Spiel völlig. Unabhängig von der gewählten Klasse bestimmen Sie zusätzlich Ihre Rolle. Davon gibt es vier Stück, jede mit einer unterschiedlichen Spielweise, etwa Luftunterstützung oder EMP-Techniker.

Durch Abschüsse oder Einnehmen wichtiger Punkte steigen Sie jeweils in drei Rängen auf, was zusätzliche Fähigkeiten freischaltet. Als Drohnentechniker aufseiten der Westkoalition etwa fliegen Sie zu Beginn nur mit einer lahmen Überwachungsdrohne über die Schlachtfelder. Im zweiten Rang bekommen Sie dafür schon ein fahrbares, tödliches Gatling-Maschinengewehr. Rang 3 schließlich beschert Ihnen ein mächtiges Mörsergeschütz. Die jeweiligen Fähigkeiten der beiden streitenden Parteien unterscheiden sich übrigens kaum.

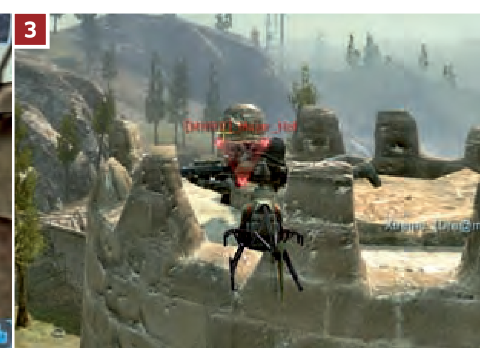
Klingt nach Spaß? In der Theorie schon. Allerdings kommen die



1 **VERKORKST** | Größtes Ärgernis der Version 1.01 ist der kaum funktionierende Server-Browser. Hier muss schnell was passieren!



2 **ZACK, TOT!** | Die ersten Stunden gestalten sich zäh. Haufenweise Scharfschützen machen uns das Überleben schwer.



3 **FIESFLIEGER** | Dieser Soldat übersieht unsere Drohne. Gleich werden wir ihm unseren Heli um die Ohren fetzen. Das macht echt Laune!

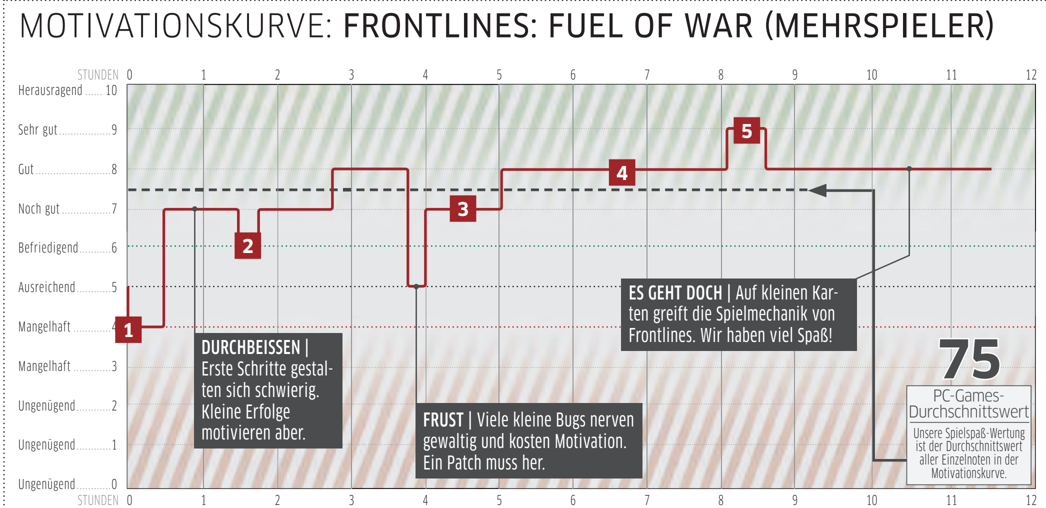
MEINE MEINUNG | Robert Horn



„Ich bleibe (vorerst) bei Call of Duty 4“

Der Einzelspieler-Modus hat mir viel Spaß gemacht. All diese tollen Rollen dann online auszuprobieren, das muss doch super werden! Das stimmt zwar, aber nur teilweise. Denn derzeit ist das Spiel noch schlecht ausbalanciert, sodass Sie an Bord eines Kampfhubschraubers deutlich effektiver unter den Gegnern aufräumen als mit Drohnen, Luftschlägen und Co. Allerdings muss gesagt werden, dass die Spielergemeinschaft noch in der Lernphase ist. Soll heißen: Bis die Hobby-Soldaten die Vorteile ihrer Rollen konsequent nutzen und daraus ein grandioses Mehrspielererlebnis generieren, wird noch etwas Zeit vergehen. Bis dahin haben Scharfschützen (Ihr Camper!) und Helipiloten die Nase vorn. Vielleicht ist bis zum Erscheinen dieses Artikels schon ein neuer Patch da, der meine Unkenrufe im Keim erstickt?

MOTIVATIONSKURVE: FRONTLINES: FUEL OF WAR (MEHRSPIELER)



spannenden Spezialfähigkeiten gerade auf großen Schlachtfeldern kaum zum Einsatz. Dort dominieren in erster Linie die mächtigen Fahrzeuge wie Panzer oder Kampfhelikopter das Geschehen. Erst auf kleineren Karten wie „Landgebiet“ nutzen unsere Mitstreiter Drohnen und Luftschläge effektiv und spielspaßfördernd.

Eine einzige Katastrophe ist derzeit der Serverbrowser. Hier passt fast gar nichts. Es passierte nervend oft, dass wir auf einem vermeintlich prall gefüllten Server starteten, der sich als gähnend leer erwies. Meist stimmt nicht einmal der Name der Karte, die angeblich gespielt wird. Hier muss Kaos dringend nachbessern! Wir vermissen schmerzlich Standardfunktionen wie Favoriten, Aktualisierungsstopp oder eine Freundesliste. Ebenfalls als spielspaßhemmend erweisen sich einige Balancing-Probleme. So wimmelt es auf den meisten Servern vor Scharfschützen und übermächtigen Gewehrgranaten-Nutzern (sogenannte Noob-Tuber). Hoffen wir, dass die Entwickler hier sehr genau auf ihre Fans hören, bevor es dem Spiel übermäßig schadet.

Lässt man die Fehler jedoch außer Acht, entwickelt Frontlines: Fuel of War eine gehörige Portion Spaß mit taktischem Hauch, der aber nicht an Enemy Territory: Quake Wars heranreicht. Dafür ist Frontlines deutlich einfacher zu erlernen. Und mit etwas Fleißarbeit vonseiten der Entwickler könnte es schlussendlich doch noch richtig gut werden. ❑

KRIEGSKÄFER

Auch wenn zum Erscheinen des Titels schon ein erster Patch bereitstand: Frontlines ist nicht frei von Fehlern.

- Der Serverbrowser verdient die Note „Mangelhaft“.
- Abgeschossene Raketen bleiben ab und zu in der Luft hängen.
- Beim Einsteigen in Fahrzeuge wird das Zielkreuz manchmal nicht dargestellt.
- Unzureichender Cheater-Schutz
- Bodendrohnen bleiben oft an kleinen Kanten hängen.
- Texturen werden zu langsam nachgeladen.
- Probleme mit SecuRom-Kopierschutz und unter Windows Vista

4

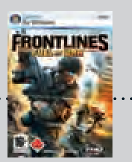
TREFFERZONE | Werden wir getroffen, verschwimmt die Sicht für kurze Zeit. Jetzt heißt es besser Deckung suchen, sonst wartet der Startbildschirm.

5



BOLLWERK | Als voll ausgerüstete Bodenunterstützung sichern wir Punkte mit Selbstschussanlage und schwerem Stand-MG.

FRONTLINES: FUEL OF WAR



Ca. € 50,-
29. Februar 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Kaos Studios
Titel vom selben Entwickler: Desert Combat (Battlefield 1942-Mod) | Battlefield 2 (mit DICE)
Publisher: THQ
Sprache (Untertitel): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Wechselhaft: Gelungene Fahrzeuge und Waffen, atmosphärische Kriegsgebiete; langweilig-triste Wüstengebiete
Sound: Krachende Explosionen, pfeifende Kugeln. Mit so einem Sound macht Kriegspielen Spaß!
Steuerung: Etwas schwammige Maussteuerung; Vehikel sind nach Desert Combat-Manier schwerer zu beherrschen.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Ein Spielmodus, acht Karten
Zahl der Spieler: 8 bis 64

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Athlon 64 2500+/P4 mit 2,5 GHz, 1 GB RAM, Geforce 7600 GT/Radeon X 1800 GTO
Empfehlenswert: Core 2 Duo E6320/Athlon X2 5000+, 2 GB RAM, Geforce 8800 GT/Radeon HD2900 XT

JUGENDEIGNUNG

Bei Treffern gibt es einige rote Spritzer, Kopfschüsse sind möglich. Drastische Darstellungen fehlen aber völlig. Explosionen schleudern Körper mithilfe von Ragdoll-Effekten quer durch die Luft.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Version 1.01
Spielzeit (Std.:Min.): 11:30
Unsere Testversion mit Patch 1.01 lief stabil. Einen einzigen Absturz hatten wir zu verzeichnen. Trotzdem sorgten teils lange Ladezeiten und Ruckler für Unmut. Kopierschutz- oder Windows-Probleme konnten wir nicht feststellen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Kreative Rollen mit viel Spielspaß-Potenzial
- ➕ Glaubwürdige und gut aussehende Schauplätze, Waffen und Fahrzeuge
- ➕ Der Kampf um Frontlinien sorgt für Action an ausgesuchten Stellen.
- ➖ Unfertiger Serverbrowser, der viel Nerven kostet
- ➖ Nicht ausgereiftes Balancing
- ➖ Viele kleine Bugs trüben das Gesamtbild
- ➖ Etwas schwammige Steuerung; Hubschrauber gewöhnungsbedürftig

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **75**

NICHT ZIMPERLICH | Assassin's Creed spart nicht mit Gewaltdarstellung. Dass somit nur erwachsene Spieler angesprochen werden, versteht sich von selbst.

HINTERRÜCKS | Wachen auf Dächern lassen sich besonders einfach unbemerkt beseitigen.

Lebensleiste

Gewählte Waffe

AUF DER FLUCHT | Für Altaïr gibt es fast keine Grenzen: Er klettert Wände empor und springt von Dach zu Dach. Ein großer Spaß dank einfacher Steuerung.

Assassin's Creed



Von: Sebastian Weber

Ehre, Tod und Verrat – Altaïr meuchelt endlich auch auf dem PC, schwächelt aber auf Dauer etwas.

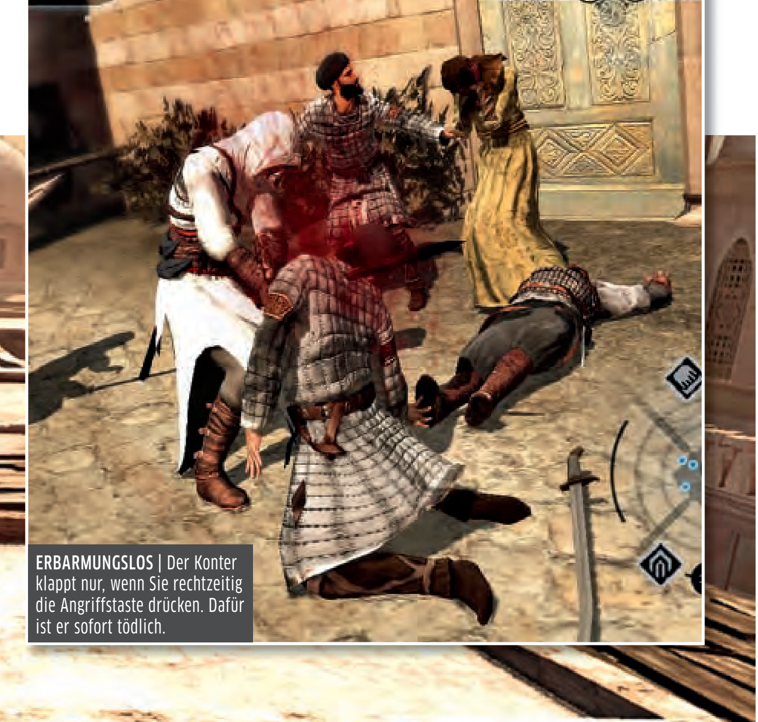




Dieses Treffen haben Sie lange vorbereitet. Nun steht er endlich vor Ihnen, der Schwarzmarktkönig Tamir. Er streitet mit einem seiner Mitarbeiter. Sie mischen sich unbemerkt unter die Schaulustigen. Für eine Sekunde erkennen Sie den Wahnsinn in seinen Augen, dann sticht er mit einem Messer auf den Untergebenen ein. Die Zuschauer sind schockiert. Die blutüberströmte Leiche landet in einem Brunnen. „Das soll euch eine Warnung sein", brüllt Tamir in die Menge, seine Stimme überschlägt sich. Zeit für Sie, seinem erbärmlichen Leben ein Ende zu setzen. Zeit, Ihren Auftrag zu erfüllen. Ihre versteckte Klinge schnellt hervor. Sie schleichen von hinten an den Verrückten heran, rammen ihm Ihren kalten Stahlfinger in die Niere. Seine Muskeln erschlaffen, Sie legen ihn zu Boden. Die umstehenden Wachen stürmen erschrocken auf Sie zu. Sie ziehen Ihr Schwert und strecken den ersten Angreifer nieder, er klappt stöhnend zusammen, dann den zweiten … Wieder einmal durchkreuzen unschuldige Staatsdiener Ihren Plan – arme Seelen.

Solche Szenen ziehen sich wie ein roter Faden durch die Spielzeit von **Assassin's Creed**. Das Abenteuer startet in der Burg Masyaf. Nach einem missglückten Einsatz degradiert der Assassinenführer den Attentäter Altaïr, gibt ihm aber den Auftrag, neun einflussreiche Persönlichkeiten in Jerusalem, Damaskus und Akkon zu töten, um seine Weste wieder reinzuwaschen. Gleichzeitig soll er das Geheimnis eines sagenumwobenen Templerschatzes lüften. Pro erfolgreichen Einsatz erhalten Sie später einen Rang zurück, was sich in neuen Waffen oder Fähigkeiten ausdrückt. Mehr verraten wir nicht über die Story, damit die Spannung erhalten bleibt.

Die Attentate laufen immer nach demselben Schema ab. Sie machen sich per Pferd auf den Weg zur Stadt und durchqueren das Königreich. Die Reiteinlagen funktionieren überraschend gut, die Rösser verhalten sich erfreulich realistisch. Dies täuscht aber nicht darüber hinweg, dass sich die Reisen durch die Einöde hinziehen. Dort passiert nämlich kaum etwas, außer dass Sie ab und an auf eine Patrouille treffen. Haben Sie den Weg in eine Stadt einmal gefunden, geht es per Schnellreisesystem von Masyaf in die Wunschmetropole. Dort suchen Sie zunächst Ihren Kontaktmann auf. Der verrät Ihnen Details zum Auftrag. Der Job eines professionel-



ERBARMUNGSLOS | Der Konter klappt nur, wenn Sie rechtzeitig die Angriffstaste drücken. Dafür ist er sofort tödlich.



DEFENSIV | Dank rechter Maustaste blockt Altaïr gegnerische Angriffe automatisch.

len Attentäters umfasst zu Beginn Recherche: Erst wenn Sie Ihr Opfer in- und auswendig kennen, gelingt seine Beförderung ins Jenseits reibungslos. Dazu stehen neun Investigationsmissionen zur Wahl. Die Konsolen-Version bietet lediglich fünf: Taschendiebstahl, Belauschen, Befragung, Sammeln von Flaggen und die Beseitigung von Leuten im Auftrag von Informanten. Die vier zusätzlichen Aufgaben der PC-Fassung (siehe Kasten Seite 118) sollen das Abenteuer für den Spieler abwechslungsreicher gestalten. Doch der Plan geht nicht auf, denn es läuft trotzdem stets auf dasselbe hinaus: Ein paar Quests lösen, meistens sind diese recht einfach, und schon kann das Attentat starten.

Wer hier das heimliche Vorgehen eines Nummer 47 aus **Hitman: Blood Money** erwartet, irrt. Zwar geht Altaïr zu Beginn möglichst unentdeckt vor, jedoch erfolgt auch keine Bestrafung, wenn Sie sich bis zu Ihrem Opfer durchmetzeln. Am Ende stehen sowieso langwierige Schwertkämpfe gegen dutzende Wachen, Soldaten oder andere Anhänger des Opfers an. Einen Anschlag unauffällig zu erledigen, ist fast unmöglich. Mehr Schleicheinlagen und taktisches Vorgehen wie in Eidos' „Killerspiel" hätten sicher mehr Abwechslung geschaffen.

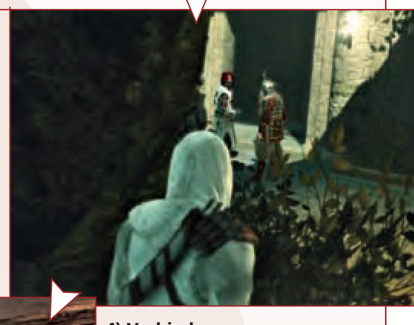
So stehen die fantastisch choreographierten Kämpfe im Mittelpunkt des Geschehens. Das Motion-Capturing hat sich gelohnt, die Bewegungen von Altaïr und seinen Gegnern wirken echt, größtenteils gehen sie fließend ineinander über. Sobald Sie allerdings die Fähigkeiten Konter und Ausweichen in petto haben, sinkt der Schwierigkeitsgrad rapide. An dieser Stelle genügt

ROUTINEJOB ATTENTAT

Neun Fieslinge stehen auf Altaïrs Todesliste. Welche Schritte vor dem Mordanschlag zu erledigen sind, zeigen wir Ihnen hier:

1) In die Stadt gelangen
Erreichen Sie zum ersten Mal eine der festungsgleichen Mittelaltermetropolen, gilt es zunächst, sich unbemerkt Zugang zu verschaffen. Dazu tauchen Sie in einer Gruppe Mönche unter, die vor jedem Stadttor wartet – nicht realistisch und auf Dauer öde.

2) Erkunden
Auf der Karte sind zunächst keine Einzeichnungen. Erklimmen Sie Kirch- oder Wachtürme und verschaffen Sie sich einen Überblick. Dann erscheinen die Missionen auf dem Radar. Anfangs beeindrucken die spektakulären Kletterpartien, später nur noch die an speziellen Orten wie einer atemberaubend hohen Kathedrale.



3) Investigationsmissionen
Bevor Sie den Angriff auf Ihr Ziel starten, verlangt Ihr Kontaktmann, dass Sie Informationen beschaffen. Dazu dienen die Investigationsmissionen, von denen es neun verschiedene gibt. Der Ablauf zur Attentatsvorbereitung birgt aber nur wenig Abwechslung.

4) Verbindungsmann
Der wichtigste Punkt jeder Stadt: Sobald Sie eintreffen, gibt Ihr Kontakt Ihnen Tipps, wo Sie Missionen finden, um das Attentat vorzubereiten. Haben Sie die nötige Zahl an Aufgaben erledigt, kehren Sie zu ihm zurück und Ihr Anschlag startet. Alles geschieht in Zwischensequenzen, welche die Geschichte gut fortführen, die Sie jedoch nicht abbrechen können.



5) Anschlag
Vor dem Angriff zeigen kurze Filme den Charakter Ihres Opfers, danach sehen Sie eine Sterbesequenz, was die Story voranbringt. Die Attentate arten meist in Massenschlachten gegen dutzende Ritter oder Wachen aus. Mehr Schleicheinlagen hätten für mehr Atmosphäre gesorgt.

6) Flucht
Auftrag erfüllt, zurück zum Verbindungsmann. Was sich einfach anhört, ist meist der spannendste Teil des Attentats. Da sich die Stadt in Aufruhr befindet, sind die Wachen besonders vorsichtig: Kleine Scharmützel kommen so immer wieder vor, genau wie die akrobatischen Fluchtsequenzen über die Dächer.



STEUERUNG: GAMEPAD GEGEN MAUS UND TASTATUR

Hat es Ubisoft tatsächlich geschafft, die ursprünglich für das Gamepad optimierte Bedienung auf den PC zu portieren? Unser Vergleich verrät es:

1 **Bewegung Altaïrs:** Hier hat das Gamepad die Nase vorn, weil mit der Tastatur schräge Bewegungen unpräziser sind, die Tasten erlauben nur vier Richtungen.

2 **Umschauen / Kamera bewegen:** Schnelle Richtungswechsel sind mit der Maus einfacher durchzuführen. Das macht vor allem die Klettereinlagen einfacher.

3 **Ziel erfassen**

4 **Modusschalter:** Wechselt zwischen unauffälligen und actionorientierten Aktionen.

5 **Waffenauswahl:** Der Vorteil der Tastatur ist hier nur minimal, da man auf dem Gamepad den Bewegungsstick kurzzeitig nicht bedient, während Sie auf dem Keyboard drei der vier Richtungstasten weiterhin verwenden.

6 **Modus 1:** Untertauchen
Modus 2: Sprinten und freies Laufen (Klettern)

7 **Modus 1:** Passanten wegschieben (Kampf: greifen)
Modus 2: Greifen und werfen (Kampf: losreißen)

8 **Modus 1:** Angreifen
Modus 2: Kontern

9 **Visionssicht:** Deckt Gesinnung anderer Charaktere auf oder synchronisiert die Karte.

Gute Steuerung
Schlechte Steuerung

FAZIT: Die Steuerung per Maus und Tastatur haben die Entwickler tadellos hinbekommen, nur in wenigen Punkten bietet das Gamepad Vorteile. Bei den Kämpfen bewährt sich die Tastatur, weil man alle erforderlichen Tasten gleichzeitig abdeckt, während es auf dem Gamepad nur möglich ist, eine Aktion zu nutzen.

es, im richtigen Moment Maus- oder Leertaste zu betätigen. Dann rammt Altaïr sein Schwert in die Brust des Angreifers oder schlitzt dem Verdutzten in einer schnellen Drehung die Kehle auf. Es verwundert, dass der Titel angesichts solcher Szenen eine Jugendfreigabe ab 16 Jahren erhalten hat.

Ebenfalls grandios sind die akrobatischen Fähigkeiten des Kuttenträgers: Die Städte sind ein einziger Kletterspielplatz. Jedes Gebäude lässt sich bis zur Spitze erklimmen. Die Bewegungsfreiheit ist annähernd grenzenlos. Eine Flucht über die Dächer macht so beinahe mehr Spaß als die Attentate selbst. Assassin's Creed lässt Ihnen aber auch jede Menge Zeit, die Klettereinlagen ausgiebig zu nutzen. Optionale Nebenaufgaben wie das Sammeln von versteckten Flaggen und die tadellose Steuerung laden regelrecht dazu ein, einfach nur stundenlang durch die Gassen zu streifen.

Diese wirken belebt und damit realitätsnah. Viele Passanten gehen ihrem Tagewerk nach, Bettler stehen am Straßenrand, die Stadtwache läuft Streife – nur selten hat man so viele NPCs auf einmal durch eine Spielgegend schlendern sehen. Zwar treffen Sie immer wieder auf Charaktere, die sich gleichen, doch ob der hohen Personendichte innerhalb der Städte fällt das kaum auf. Die Hauptdarsteller erscheinen noch detaillierter, ihre Mimik und Gestik passen wunderbar zu den getroffenen Aussagen in den Dialogen. Die Synchronisation ist stimmig, ein paar Schnitzer ausgenommen, bei denen sich Sprachsamples der Bevölkerung zu häufig wiederholen. Grafisch spielt Assassin's Creed klar in der obersten Liga mit. Die Texturen sind – bis auf wenige Ausnahmen – wunderhübsch gezeichnet, Überstrahleffekte sowie Tiefen- und Bewegungsunschärfe setzen Altaïrs Jagd nach dem Templerschatz filmreif in Szene. Was allerdings auf Kosten der Hardware-Anforderungen geht. Bei den oft auftretenden Clipping-Fehlern drückt man aber bereitwillig ein Auge zu. Die Weitsicht vermag zu beeindrucken: Haben Sie erst einmal die Kathedrale in Akkon, das höchste Gebäude in Assassin's Creed, erklommen, rücken die Kritikpunkte in den Hintergrund ... ❑

MEINE MEINUNG |

Sebastian Weber



„Spannend und gut – trotz Längen"

Das aktuell wohl am sehnlichsten erwartete Spiel erscheint endlich auf dem PC. Und erfüllt es die Erwartungen? Nicht ganz. Sicher, die spielerische Freiheit, die toll animierten Kletter- und Kampfsequenzen sowie die fesselnde Story machen Laune. Gleichzeitig trüben aber einige Längen aufgrund des sich wiederholenden Attentatsverlaufs das Mittelalterabenteuer – selbst mit PC-exklusiven Zusatzmissionen. Dennoch sollten Sie sich den Titel nicht entgehen lassen.

DAS BRINGT DER DIRECTOR'S CUT: DIE NEUEN MISSIONEN IM ÜBERBLICK

Die lange Wartezeit hat sich gelohnt. Konsolenspieler hetzen bereits seit November 2007 durch das Mittelalter, müssen aber mit nur fünf verschiedenen Investigationsmissionen vorliebnehmen. Für die PC-Version hat Ubisoft vier neue draufgepackt. Was sie taugen, erfahren Sie hier:

Bogenschützenbeseitigung



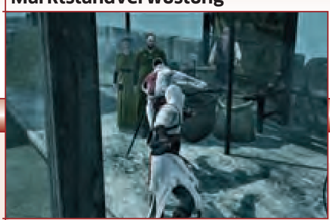
Unentdeckt bleiben, das ist die Devise. Im Tausch gegen Informationen beseitigen Sie Wachen auf den Dächern – die versteckte Klinge freut sich auf ihren Einsatz. Die Aufgabe gestaltet sich einfach. Zum Finale hin, wenn die Wachen der Stadt von Natur aus schon alarmiert Ausschau nach Ihnen halten, sind die Mini-Attentate etwas kniffliger.

Eskorte



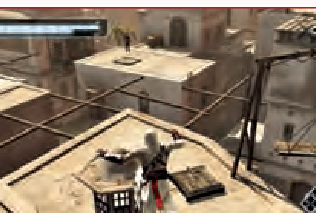
Sie begleiten ein Mitglied der Assassinenbruderschaft zu einem bestimmten Punkt in der Stadt. Auf dem Weg treffen Sie auf Stadtwachen, die dem Jungen ans Leder wollen. Dank Ausweichen und Konter stellen die Standardgegner nach kurzer Zeit keine Herausforderung mehr dar, entsprechend simpel und problemlos fällt die Eskortmission aus.

Marktstandverwüstung



Wenn Sie die Nebenquest erstmals aktivieren, bekommen Sie nicht ausreichend erklärt, was zu tun ist. Erst nach ein paar Versuchen, einen der Marktstände zu zerstören, klappt es durch Zufall. Der Trick: Schleudern Sie eine Wache hinein. Hat man erst einmal herausgefunden, was man tun muss, erweist sich auch diese Aufgabe als Kinderspiel.

Rennen über die Dächer



Von einem Informanten hetzen Sie zum nächsten. Den kürzesten Weg über die Dächer zu finden und dabei nicht mit Wachen aneinanderzugeraten, macht die Herausforderung aus. Die fließenden Bewegungen Altaïrs und die grandiose Freiheit lassen verzeihen, dass Ubisoft die Zeitbegrenzung zu großzügig bemessen hat.

ASSASSIN'S CREED: DIE GRAFIKOPTIONEN UND TUNING-TIPPS

1 Schatten: Besitzer eines lahmen 3D-Beschleunigers wie einer 7600 GT oder X1650 XT sollten auf Schatten verzichten. Das steigert die Gesamtleistung um 15 Prozent.

2 Grafikeffekte: Deaktivieren Sie diese Option, so fehlen der Überstrahleffekt (Bloom) sowie die Tiefen- und Bewegungsunschärfe. Das entlastet Ihre Grafikkarte.

3 Grafikqualität: Beim Wechsel auf die niedrigste Stufe verschwinden die Grasbüschel am Boden und die Auflösung der Texturen verringert sich. Dafür erhöht sich die Bildwiederholrate um rund zehn Prozent.

4 Multisampling: Für Stufe 2 und 3 benötigen Sie eine sehr flotte Grafikkarte mit mindestens 512 MB Grafikspeicher, etwa eine Geforce 8800 GT/Radeon HD 3870.

5 Detailstufe: Wenn Sie Stufe 1 wählen, bestehen die Figuren aus weniger Polygonen. Das spart dem Prozessor Arbeit. Dafür wirken die Charaktere sehr detailarm.



Technik-Check: Die Hardware-Voraussetzungen bestätigten sich beim Probespielen: Ohne Zweikern-Prozessor läuft **Assassin's Creed** nicht flüssig. Wir empfehlen mindestens einen Athlon 64 X2 6000+ oder Core 2 Duo E6600. Zusätzlich sollte eine DX10-Grafikkarte wie eine Geforce 8800 GT/S oder Radeon HD 3870 in Ihrem PC stecken – gerade um den angekündigten Leistungsvorteil der DX10-Version unter Vista zu nutzen. Ein Gigabyte Hauptspeicher reicht nicht für ein ruckelfreies Spielvergnügen.



1 UNENDLICHE WEITEN | Das Königreich per Pferd zu erkunden erweist sich als wenig spannend. Hier und da erklimmen Sie Aussichtstürme, ab und zu stoßen Sie auf patrouillierende Soldaten. Die Reiteinlagen sind auf Dauer zu lang, die Karte ist unübersichtlich.



2 ZU GROSS, UM WAHR ZU SEIN | Der erste Blick auf die Stadt ist überwältigend. Riesig und frei begehbar erstreckt sich die in der Ferne. Die Vorfreude, über die Dächer zu rennen und zu erkunden, was es alles zu entdecken gibt, hebt die Laune.



3 SPANNEND | Zu Beginn sind die Investigationsmissionen noch fordernd, da sie unverbraucht daherkommen. Ob Ahnungslose bestehlen (siehe Bild) oder Wettrennen über die Dächer, eine Freiheit, wie sie **Assassin's Creed** bietet, findet man nur selten in Spielen

MOTIVATIONSKURVE: ASSASSIN'S CREED

STUNDEN 0 2 4 6 8 10 12 14 16 18

Herausragend 10 · Sehr gut 9 · Gut 8 · Noch gut 7 · Befriedigend 6 · Ausreichend 5 · Mangelhaft 4 · Mangelhaft 3 · Ungenügend 2 · Ungenügend 1 · Ungenügend 0

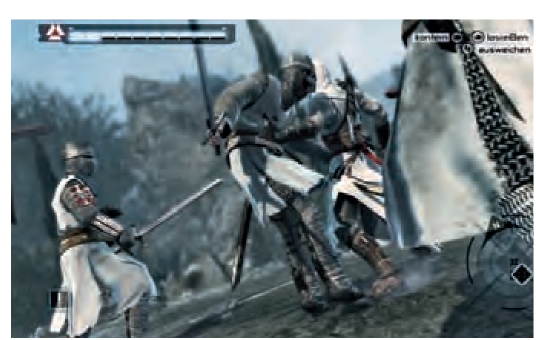
ÜBERSICHT? | Eine weitere Reise durch das Königreich erweist sich aufgrund der schlechten Kartenfunktion schwerer als nötig.

ZUM HENKER | Ein Attentat während einer Hinrichtung artet in einen riesigen Schwertkampf aus – die Atmosphäre stimmt.

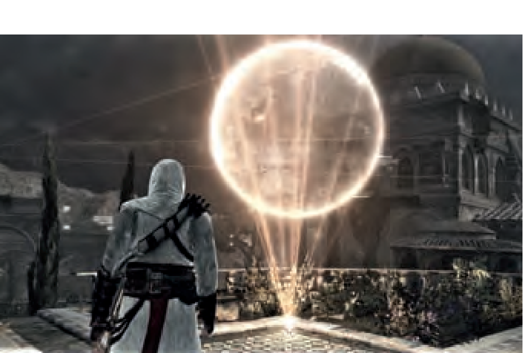
IMMER GLEICH | Langsam gehen die Attentatsvorbereitungen routiniert von der Hand. Etwas öde.

83 PC-Games-Durchschnittswert

Unsere Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.

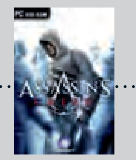


5 KRASSER UNTERSCHIED | Kurz vor dem Finale kämpfen Sie sich durch Myriaden von Gegnern. Jedoch schnellt der Schwierigkeitsgrad bei den Templern (siehe Bild) schlagartig in unermessliche Höhen. Folge: Altaïr stirbt ein ums andere Mal und Frust macht sich breit.



6 SELTSAM | Das Finale selbst sowie der Endkampf wirken ein wenig einfallslos, überraschen aber trotzdem. Der Schwierigkeitsgrad sinkt wieder auf Normalniveau. Viele offene Fragen klären sich, neue stehen plötzlich im Raum. Seien Sie gespannt!

ASSASSIN'S CREED



Ca. € 45,-
10. April 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Ubisoft Montreal
Titel vom selben Entwickler: Rainbow Six: Vegas | Splinter Cell: Double Agent
Publisher: Ubisoft
Sprache (Untertitel): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Anfänger, Fortgeschrittene, Profis

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Enorme Weitsicht, detaillierte Charaktere, hübsche Texturen
Sound: Atmosphärische Musik, stimmige Synchronisation. Die Sprachsamples der NPCs wiederholen sich schnell.
Steuerung: Herrlich einfache Bedienung, sowohl per Maus und Tastatur als auch per Gamepad

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Athlon X2 4000+/Core 2 Duo E4300, Geforce 7900 GT/8600 GTS oder Radeon X1950 Pro, 1 GB RAM
Empfehlenswert: CPU: Athlon X2 6000+/Core 2 Duo E6750, Geforce 8800 GT/S oder Radeon HD3870, 2 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

Die Kämpfe fallen brutal und blutig aus. Altaïr schlitzt Kehlen auf, durchbohrt Gegner, hackt mit seinem Schwert in Schultern und so weiter. Das Blut spritzt dabei literweise durch die digitale Gegend, niedergestreckte Gegner liegen einige Zeit röchelnd am Boden. Die Altersgrenze sollte unbedingt eingehalten werden. Für jüngere Spieler eignet sich das Mittelalter-Killerspiel nicht.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.0.0.1
Spielzeit (Std.:Min.): 17:00
Die erste Version, die uns Ubisoft zum Test überließ, erwies sich als instabil und stürzte häufig ab. Auch der 4:3-Grafikmodus war nicht enthalten. In der finalen Testfassung trat das Problem der Abstürze nicht mehr auf. **Assassin's Creed** lief weiterhin nur im 16:9-Modus. Wer sich daran stört zieht einen Punkt von der Spielspaßwertung ab.

PRO UND CONTRA

- ＋ Enorme spielerische Freiheit
- ＋ Brillant in Szene gesetzte Kämpfe
- ＋ Spannende und wendungsreiche Geschichte
- ＋ Kinderleichte Steuerung
- ＋ Riesige, frei begehbare Städte
- ＋ Lange Spielzeit mit ...
- − ... auf Dauer eintönigem, sich wiederholendem Spielverlauf
- − Kämpfe aufgrund von Spezialaktionen zu einfach
- − Attentate fordern zu wenig taktisches Vorgehen

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **83**

▶ ZWEITER… | Von der Gegenwart verschlägt es die Heldentruppe in ein wahres Gruselkabinett, in dem solche Flammenwerfermonster hausen.

▼ …WELTKRIEG | In jedem Zeitabschnitt treffen Sie auf Vertreter der Jericho-Vereinigung – wie hier etwa die britischen Soldaten (rechts).

▲ GEGENWART | Zu Beginn des Spiels schlägt sich Team Jericho in der Ruinenstadt Al-Khali mit bösartigen Kreaturen herum. Leider verkommt die Passage zur öden Ballerei, es fehlt an aufregenden Momenten.

TRITT HEREIN | Ein blauschwarzes, von wilden Blitzen umgebenes Portal verbindet die fünf Zeitabschnitte, die Sie im Spiel bereisen.



▲ MITTELALTER | Der unserer Meinung nach beste Abschnitt des Spiels ist die Reise durch eine verfluchte Kreuzritterburg. Hier gibt es die meiste Abwechslung an Gegnertypen.

▶ SUMERERTEMPEL | Bevor Sie auf den lächerlich simpel zu besiegenden Endgegner (die Erstgeburt) treffen, durchqueren Sie diese alte Tempelanlage mit knackigen Bossgegnern.

▲ RÖMISCHES IMPERIUM | In der an Dekadenz zugrunde gegangenen Stadt des grausamen Caligula warten auch solche Kaliber auf Ihre Truppe. Der riesige Gladiator besitzt eine Schwachstelle, die Sie finden müssen.

Clive Barker's Jericho

Von: Stefan Weiß

Wer sein Steak möglichst blutig und Höllenwesen zerfetzen mag, ist hier richtig.

Die Beleuchtung ist gespenstisch, die Wände sind voller Blut. Vorsichtig bewegen sich schwer bewaffnete, in schwarzes Leder gekleidete Figuren vorwärts. Ein schrilles Kreischen gellt jäh auf, als wie aus dem Nichts dämonische Kreaturen erscheinen und wir uns inmitten eines blutigen Gemetzels in **Clive Barker's Jericho** befinden.

Angeekelt und fasziniert zugleich angesichts digital erschaffener und durch feines Bump-Mapping höchst detailliert dargestellter Monster waten wir acht Stunden lang fast knietief durch ein Meer voller Spielblut. Körperteile zerberstender Leiber fliegen hier durch die Gegend wie andernorts Schmetterlinge durch die Luft. Es ist eine grausame Spielwelt, entstanden im Kopf von Clive Barker, jenem Schriftsteller, der schon 2001 in **Undying (dt.)** Gruselfans am PC in Verzückung versetzte.

Nachdem eine Indizierung des Spiels nach langem Hin und Her abgewendet ist, findet **Clive Barker's Jericho** auch den Weg in unser Testlabor. Als volljähriger Spieler ziehen Sie dabei in die Schlacht, um die Menschheit vor dem Bösen zu schützen. Doch bevor Sie zum genreüblichen „Mal wieder die Welt retten"-Seufzer der Langeweile ansetzen, sei Ihnen gesagt, dass die Hintergrundgeschichte ganz ohne Alien-oder-Zombie-08/15-Klischees auskommt. Vielmehr stützt sich die Handlung auf die Existenz des sogenannten göttlichen Erstgeborenen, der – von Gott selber verdammt – sein Dasein in einem mystischen Gefängnis, der „Box", fristet. Als die Gefahr droht, dass die Erstgeburt einen Weg gefunden hat, die irdische Welt zu betreten, tritt Team Jericho an, dies zu verhindern.

Diese siebenköpfige Heldentruppe stellt eine Art Modern Warfare-Exorzisten dar. Jedes Mitglied besitzt unterschiedliche Spezialfähigkeiten (beispielsweise Heilung, Feuer- und Blutmagie, Telekinese), die Sie im Spiel anwenden.

So interessant der Hintergrund klingt, so banal und langweilig beginnt Ihre Reise ins Reich der Ekelmonster. Sie steuern zunächst lediglich den Anführer der Kriegertruppe, Ross, ballern dabei völlig uninspiriert Horden immer gleich aussehender Gegner um und müssen sich über die hin und wie-

AUF AB-18-DVD
• Video zum Spiel

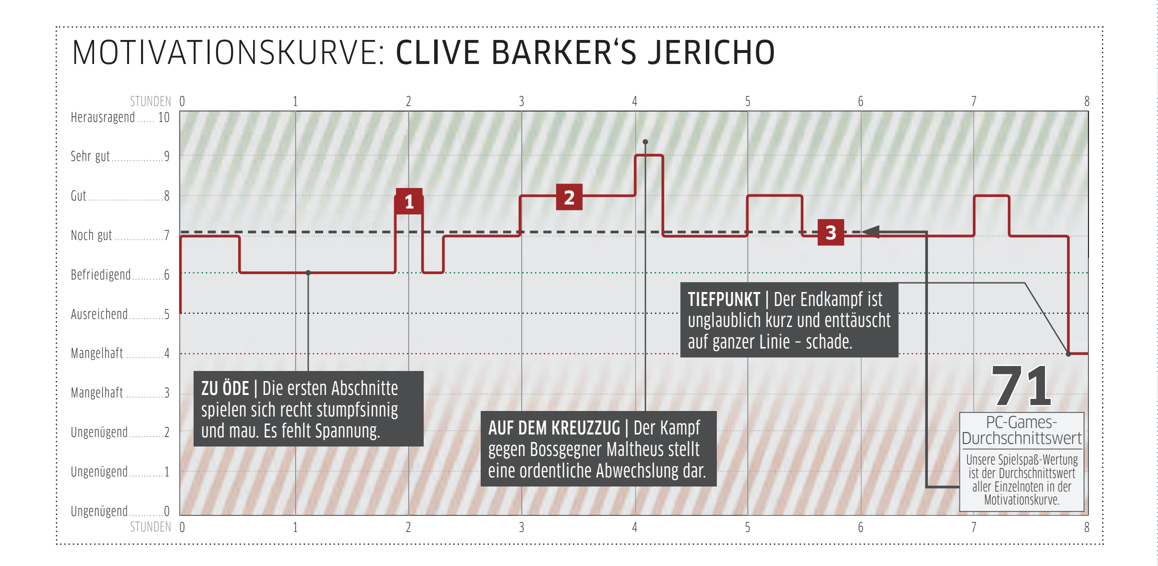
MEINE MEINUNG | Stefan Weiß



„Jericho in einem Satz: nicht indiziert, nicht geschnitten, nicht teuer, nicht schlecht.“

Ich muss zugeben, ich bin ein wenig enttäuscht. Die Grundzutaten für einen echten Blockbuster sind ja vorhanden: Das coole Setting, toll inszenierte Monstertypen, eine hervorragende Sounduntermalung, interessante Charaktere – das alles hat mich schon überzeugt. Leider funktioniert die Spielmechanik aber nicht so, wie sie sollte. Zu gestreckt wirken die endlosen Scharmützel gegen dumme Untote. Alsbald hangelt man sich nur noch von Bosskampf zu Bosskampf, schließlich will man ja dem Endgegner gegenübertreten. Anstelle eines grandiosen Schlusslevels speist mich **Clive Barker's Jericho** jedoch mit einer enttäuschenden Cliffhanger-Szene ab und verspielt damit eine bessere Wertung.

MOTIVATIONSKURVE: CLIVE BARKER'S JERICHO

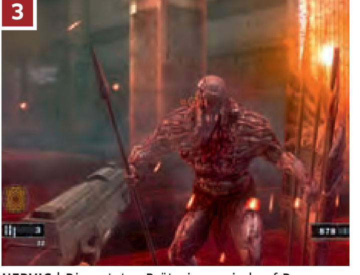




NAZIBRAUT | Die Jagd auf die untote Nationalsozialistin Lichthammer hat ihre Längen, aber auch lichte Momente wie die Exorzismus-Szene.



BURN, BABY! | Die Kämpfe im Mittelalter-Abschnitt sind ordentlich, vor allem die Lichteffekte kommen hier gut rüber.



NERVIG | Die untoten Prätorianer sind auf Dauer recht lästige Burschen, da sie ständig Kugeln mit ihrem Schild abwehren. Nahkampf ist angesagt.

der auftretende Nicht-Intelligenz Ihrer Teamkameraden wundern.

Deutlich besser gelungen ist das Design der Charaktere, die optisch ein wenig an Figuren aus **Quake 4 (dt.)** erinnern. Allerdings sorgen übertriebene Glanzeffekte auf den Texturoberflächen für einen Plastik-Look, wie man ihn aus **Chronicles of Riddick** kennt. Sound- und Musikuntermalung sind gelungen, die englische Sprachausgabe ist der deutschen Variante deutlich überlegen. Sehr schön: Sie können bei jedem Spielstart festlegen, welche Sprachversion Sie aktivieren möchten – für Xbox-360-Spieler nichts Neues, am PC jedoch bisher ein Wunschlisten-Feature.

Jericho gewinnt an Fahrt und Dramatik, je weiter Sie im Spiel vorankommen. In fortgeschrittenen Levels wechseln Sie ständig zwischen den Protagonisten hin und her, da Sie auf deren Spezialfähigkeiten angewiesen sind. Das motiviert. Die Höhepunkte im Spiel stellen die Bosskämpfe dar. Hierbei ist Köpfchen gefragt, da nur der richtige Einsatz der Spezialtalente zum Erfolg führt. Unfair sind die Scharmützel nie – da Ihre Teamkollegen meistens Hinweise geben, welche Fähigkeit gerade nützlich wäre.

Clive Barker's Jericho fehlt über große Strecken der richtige Kick. Die brutal-blutige Optik stumpft schnell ab und die immer gleichen Standardgegner putzt man nur noch gelangweilt weg. Die Hoffnung auf den nächsten Boss hält jedoch ein Minimum an Spannung aufrecht. Diese verpufft am Schluss mit einem unbefriedigenden Ende. ❑

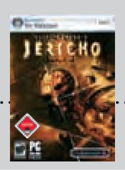
MATROSCHKA

Russische Holzpuppen standen Pate für das Leveldesign.



In **Clive Barker's Jericho** kämpfen Sie sich durch eine Grabenanlage des Zweiten Weltkrieges, eine mittelalterliche Templerburg, die dekadente Stadt Caligulas und schließlich eine sumerische Tempelanlage. Die verschiedenen Zeitkomplexe sind dabei ineinander verschachtelt, etwa so wie bei den russischen Matroschka-Puppen. Öffnet man die erste Figur, kommt eine zweite zum Vorschein und so weiter. Genau so sind die Levels aufgebaut – hat man zum Beispiel die Templerburg durchquert, öffnet sich das Tor ins römische Kapitel. Nett gemacht.

CLIVE BARKER'S JERICHO



Ca. € 20,-
20. März 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Mercurysteam Entertainment
Titel vom selben Entwickler: Scrapland
Publisher: Codemasters
Sprache (Untertitel): Deutsch (Deutsch), multilingual installierbar
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Hübsch ausgearbeitete Figuren, die dank massiven Bump-Mappings sehr plastisch wirken. Übertriebene Glanz- und Unschärfeeffekte.
Sound: Sehr gute Musikuntermalung und deftige Sounds sorgen für die richtige Gruselatmosphäre.
Steuerung: Standard-WASD-Belegung, versetzt mit umständlichen Befehlen (Leertaste mit Doppelfunktion).

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Athlon XP 2400+/P4 2,4 GHz, Geforce 6600/Radeon X1600, 1 GB RAM
Empfehlenswert: Core 2 Duo E6320/ Athlon X2 5000+, Geforce 8800 GT/Radeon HD2900 XT, 2 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

Die Tatsache, dass vor einigen Monaten schon ein Indizierungsantrag für das Spiel vorlag, spricht eine deutliche Sprache. Explodierende Zombiekörper, platzende Schädel und herumfliegende Körperteile kennzeichnen **Clive Barker's Jericho** eindeutig als Erwachsenenspiel mit intensiv-blutiger Gewaltdarstellung. Zudem ist die englische Sprachausgabe mit allen Variationen des berühmten F-Wortes gespickt.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Aktuelle Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 8:00
Die getestete Verkaufsversion lief ohne Probleme. Lediglich Benutzer eines **Guitar Hero 3**-Controllers müssen diesen aus dem USB-Anschluss ziehen, sonst spielt die Steuerung verrückt.

PRO UND CONTRA

- ➕ Cool und gruselig gestaltete Monster
- ➕ Sprachauswahl bei jedem Spielstart möglich
- ➕ Interessante Storyline
- ➕ Abwechslungsreiche Charaktere
- ➖ Auf Dauer eintöniges Geballere auf immer gleich aussehende Standardgegner
- ➖ Unzureichende Teamsteuerung
- ➖ Übertriebene Unschärfe- und Glanzeffekte kosten Atmosphäre
- ➖ Unbefriedigendes, unfertig wirkendes Spielende

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **71**



MANY 4

CPU Kühler:	
Arctic	
Alpine 7 PRO PWM Sockel 775	8,21
Alpine 7GT PWM Sockel 775	5,83
Freezer 64 pro PWM S-754/939/AM2 bis 5000	15,35
Socket A Copper Silent2/3 light retail	8,90
Super Silent 4 Ultra TC Sockel 478	7,90
ASUS	
Silent Knight-II 4-in-1 Universal Clip	39,90
Thermaltake	
BlueOrb FX CPU-Kühler Sockel-775/754/939/	27,00
M6 AMD64/Operton bis3400+ S754/939	6,80
MaxOrb CPU-Kühler Sockel-775/754/939/AM2	37,90
TR2-R1 für AM2/939/754 retail	5,90
V1 CPU-Kühler Sockel-775/754/939/AM2 retail	43,43
Xigmatek	
HDT-S1283 Heatpipe 120mm	32,10
XILENCE	
CopperCore Sockel 754/939	5,70
Frozen Fighter Sockel-775 XPCPU-LGA.B	5,90
IceBreaker 4HeatPipes Sockel 775	18,90
XPCPU-AM2 HDS Sockel AM2	5,90
XPCPU-AM2.YE Sockel AM2	8,21
XPCPU-LGA.YE Sockel 775	8,92
LC-Power	
Cosmo Cool LC-CC91 Aluminium für 775/AM2	13,90
Cosmo Cool LC-CC92 Alu/Kupfer für775/AM2 Hybrid retail	17,90
Cosmo Cool LC-CC93 Kupfer für 775/AM2 retail	28,90
Noctua	
NC-U6 Chipsatzkühler Kupfer AMD/Intel Mainboards retail	24,90
ICE	
SP-A03 für SocketA Super Silent retail	4,64
OEM	
Cooler für Slot-Celeron CPU Ball	5,03
Cooler für Slot1-SECC-II CPU Intel	5,03
Gehäuselüfter:	
Megtron 80mmx80mm 4pin retail	1,96
SuperFlower SF603-08CM Cooler 80x80mm bulk	1,80
OEM Slot in 4Pin retail	5,83
OEM Nanoxia FX08 80mmx80mm mit Regler 3pin retail	9,90
XILENCE 120mm PWM	4,05
PowerColor Grafikkarten/Gehäuse Lüfter retail	4,00
Prozessoren/CPU: Tagespreise!	
AMD	
Athlon64 3500+ AM2 (940pin)tray 2,2GHz 512kB 62Watt Tray	38,80
Athlon64 X2 4400+ AM2 (940pin) tray 2,3GHz 2x512kB	52,50
Phenom 9500 Quad-Core AM2+ BOX 4x2200Mhz 95W retail	161,90
Intel	
Celeron 430 1,8GHz Conroe Tray S-775 512kB	30,20
Gehäuse:	
Aerocool	
AeroEngine II Schwarz retail	82,11
Antec	
P182 MidiTower	108,80
P190 1200+ (2x600Watt Netzteil)	319,00
Compucase	
6A21BS-UG Schwarz/Silber retail	39,90
6A21WS-UG Weiss/Silber ohne Netzteil	32,90
Delux	
MT475 400W Netzteil Schwarz retail	24,90
LC-Power	
2019R MicroATX 350W Netzteil Audio/USB Rot retail	35,58
2039B-MB MicroATX 380W Netzt. Audio/USB retail	47,48
7016SD 420W Netzteil (Airduct/Display) retail	38,00
907S Silber ohne Netzteil LC-Power ATX-907S retail	28,30
MS-Tech	
LC-30 350W P4/PFC Blau retail	28,90
LC-30 350W P4/PFC Grau retail	27,90
LC-700 Fortress Black ohne Netzteil	35,90
LC-85 Schwarz	24,90
NZXT	
Apollo Midi-Tower Silber ohne Netzteil	79,00

Raidmax	
Ninja RM918.B Midi-Tower Schwarz	59,38
Thermaltake	
Armor/ALU,Silber VA8000SWA	135,90
Armor/ALU,Silber,25cm Fan/VA8003SWA retail	157,90
Soprano DX Schwarz mit Seitenfenster	85,90
Soprano DX Silber mit Seitenfenster	99,00
Soprano DX Silber ohne Seitenfenster	98,00
V-PLEX/Delux	
MG99 4in1 mit Tastatur/Maus/Speaker retail	49,90
Externe Gehäuse:	
FANTEC	
D35US2 3,5" USB2.0+SATA+eSATA mit Schalter retail	23,90
DB-228US-1 2,5" Gehäuse, one Button Backup Funktion retail	11,89
DB-337C2-B 3,5" Combo (Prolific USB2.0+1394) blau	23,80
DB-339U2 3,5" USB2.0(GL811S) mit Lüfter+Schalter	23,40
DB-339US 3,5" USB2.0+SATA mit Lüfter+Schalter	23,90
DB-339US2 3,5" USB2.0+SATA+eSATA Lüfter+Schalter	28,90
DB-351UC 3,5" Gehäuse incl. 15/1 Cardreader, 2xUSB retail	32,40
DB-C35 Giga LAN NAS WEB/FTP/Printserver/Backup 2xUSB retail	124,10



Datensicherheit, werkzeuglose Montage, einfache Bedienung. Das FANTEC MR-35DUS2 ist die ideale Basis für bis zu zwei SATA Festplatten mit RAID 0/1/JBOD/BIG Modus, USB 2.0 und eSATA Anschluss. Mit internem Netzteil und temperatur-geregeltem 70mm Lüfter.

112,90

DB-LCD35U2-2 3,5" Gehäuse Aluminium, mit LCD Disp.	37,90
DB-R35DUS-1 Raid-Gehäuse USB Aluminium schwarz retail	52,00
DB-R35DUS-2 Raid-Gehäuse USB Aluminium weiss retail	52,00
DB-S35US2 3,5" Gehäuse USB+SATA+eSATA Lüfter+Schalter	31,90
fanbox FB-C25US 2,5" Gehäuse Aluminium, S-ATA, USB	13,80
fanbox FB-C35DUS retail	43,80
fanbox FB-C35US2 retail	28,70
LD-H35NSU2 3,5" SATA NAS + USB 2.0 / Schalter Alu.	73,30
LD-U35U2 3,5" USB2.0+3x USB-Hub+Backup retail	20,90
LD-U35U2-S 3,5" SATA zu USB2.0+3x USB-Hub+Backup retail	22,90
LD-U35US 3,5" Gehäuse, one Button Backup Funktion retail	24,90
MM-CR35US Mediaplayer Aluminium 3,5" SATA/IDE	71,90
MR-35DUS2 2x3,5" SATA HDD USB2.0+eSATA schwarz	112,90
MR-35US2 3,5" SATA HDD USB2.0+eSATA schwarz retail	34,80
LC-Power	
EH-25BSII 2,5"SATA External Gehäuse Schwarz retail	8,80
EH-25MP USB Ext. Gehäuse als Mediaplayer retail	44,80
EH-35B-MPS Multimedia Player schwarz/silber mitFB	53,80
EH-35BE2- eS-ATA 3Gbit/s retail	21,80
EH-35BSII USB Ext. Gehäuse SATA 3,5"(EH35B-SII) retail	19,90
EH-525SR USB Ext.-Gehäuse 5,25" retail	20,23
OEM	
USB2.0 HDD Extern-Gehäuse 3,5" Aluminium retail	12,90
USB2.0 HDD Extern-Gehäuse 3,5" mit LAN DriverAluminium	49,95
USB2.0 HDD Extern-Gehäuse 3,5" SATA retail	14,90
MS-Tech	
USB2.0 LU-358S 3,5" Externes-Geh. SATA/IDE/incl Tasc retail	37,90
V-PLEX	
VPEX35A USB2.0 3,5" Extern-Gehäuse IDE Silber ALU retail	10,90

DVD-Brenner:	
LG	
GH-20NS 20x SATA Bulk schwarz	33,20
GSA-H55L Light Scribe 20x IDE schwarz bulk	32,01
GSA-H58N 20x IDE schwarz	25,90
DVD-ROM-Laufwerke:	
LG	
Blende beige Serie GSA-H12/H42/H30/H54/H55/H62	1,20
Blende black Serie GSA-H12/H42/H30/H54/H55/H62	1,20
16X/52X Beige IDE bulk	15,35
16X/52X Schwarz IDE bulk	14,88
DVD-Rohlinge:	
DVD+RW Speer DVD BOX 4,7GB 120min Speed 2,4x retail	1,02
DVD- Universal 4.7GB 8x 25 Spindel retail	10,16
Platinum DVD+R 4.7GB 25 Spindel 8x retail	10,25
GPS Komponenten:	
GPS MOUSE QSTARZ BT GPS Receiver Q818 retail	69,90
Festplatten:	
Samsung	
2,5"160GB HM160HI SATA-II	56,90
80GB HD082GJ SATA 8MB 7200U/min	39,15
250GB HD250HJ SATA2-300 8MB 7200U/m	47,90
320GB HD321KJ SATA-2 16MB bulk	59,90
500GB HD501LJ SATA2 16MB 7200RPM	73,10
Maxtor	
160GB STM3160815AS SATA-2 8MB	42,40
250GB STM3250310AS SATA-2 8MB 7200U/min	48,90
250GB STM3250820A IDE 8MB 7200 bulk	51,00
320GB STM3320820A IDE 8MB 7200U/min	64,90
Hitachi	
160GB HDS721616 PLA380 SATA2-300 8MB bulk	39,50
OEM	
Zub. Front-Panel X_Guard HDD-Schloss retail	8,90
Seagate	
500GB ST3500630AS SATA-2 16MB 7200RPM	88,90
WD	
500GB WD-5000AAKB IDE 16MB 7200RPM	92,90
500GB WD-5000AAKS SATA2-300 16MB 7200rpm	106,98
Headsets:	
Leopard	
CD-660M	4,90
Logitech	
USB Premium Stereo 350 980374-0914	35,90
Dialog 220 Headphone 980177-0000	2,98
Dialog 812 Headset 980176-0000	8,90
MS-Tech	
LM-09 mit Mikrofon retail	3,90
LM-14 Telephone Headset mit Mikrofon retail	5,03
LM-88	11,78
Wintech	
WH-2688 Lautstärkeregler am Kabel	7,90
WH-41 Lautstärkeregler am Kabel	8,90
Zalman	
Real Surround Sound Theatre 6	33,45
Mainboards:	
Abit	
AW9D INTEL 975X Socket 775 retail	89,00
ASROCK	
LIVENF6P-VSTA AM2 nf430 GF6150SE VGA/Sound/LAN retail	37,80
ALIVEXFIRE-ESATA2 AM2 RD480 ATI-X1600 retail	41,80
CONROE945PL-GLAN S775 i945PL retail	43,90
K7S41GX Sockel-A SIS741GX Real256E FSB333 VGA/Sound retail	40,90
ASUS	
M3A AM2+ AMD770 SATAII/GBLAN/R/DDRII	70,90
P5B-VM S775 iG965 iGMA-X3000 DDR2 retail	82,90
P5N32-E SLI PLUS nf650I/570I S-775 FSB1333	160,06
P5VD2-VM/SE S775 VIA-P4M900 VGA/Sound/LAN on board	39,90
Gigabyte	
GA-EX38-DS4 S.775 iX38 GLAN AUDIO DDR2	149,82
GA-P35-DS4 S.775 iP35 LAN AUDIO	129,90
MSI	
P35 Neo2-FR, S.775 iP35 (dual PC2-6400U DDR2)	88,90
P6N SLI-FI S.775 nF650i LAN AUDIO	92,90
Kamera:	
Delux DLV-05 PC Kamera für Notebook 640x480Pixels USB retail	11,90
Joy-IT Kamera USB2.0 1280x960Pixel Infrarot-Shot 328F retail	16,66
Logitech Quickcam Messenger OEM 961608-0914	16,54
Microsoft WebCam Lifecam VX-1000	21,30

Bestellhotline:

0201 - 176 738 0

info@many-electronics.de

many electronics gmbh • Lindenallee 75 • 45127 Essen
Öffnungszeiten: Montag bis Freitag 10:30 Uhr - 18:30 Uhr, Samstag 10:00 Uhr - 13:00 Uhr



HERZLICH | Eine der witzigeren Szenen: Auf Sunnys Wunsch hin schlagen die Dorfbewohner den Bürgermeister zusammen.

ZU VIEL! | Das Inventar füllt sich zu schnell, teilweise schleppt man über 20 Items mit sich herum. Manche davon sind nicht für die Lösung des Spiels relevant und stören nur unnötig.

TOLLE EASTEREGGS

Bild oben: In Juans Büro hängt doch tatsächlich ein Gemälde der legendären Marx Brothers (eine in den 30er- und 40er-Jahren irre populäre Komikertruppe)! Weiterhin findet man in der Taverne ein Gemälde von LeChuck (Monkey Island, Bild 1) an der Wand. An anderer Stelle deuten ein Bob-Omb (Bild 2) sowie Pilz, Stern und Blume (Bild 3) auf Super Mario hin. So Blonde ist vollgepackt mit solch netten Details.



So Blonde

Von: Felix Schütz

Ein Adventure als spielbarer, kreuzbraver Blondinenwitz – leider aber ohne Pointe.

AUF DVD
• Video zum Spiel

Blondinen sind dumm – ein böses, falsches Vorurteil. Aber auch eines, das sich prima für humorvolle Adventures eignet! Entwickler Wizarbox versucht sich daran, scheitert jedoch in vielen Disziplinen.

Blond, blöd und brav: Die 17-jährige Sunny erleidet einen Unfall auf hoher See und wird an den Strand einer tropischen Insel gespült. Sie ist ein wandelndes Klischee: Auf der Suche nach einem Luxushotel verteidigt sie das gigantische Schmink-Set in ihrem Inventar als kostbaren Besitz. Erst spät erkennt das naive Ding, dass die Insel in der Vergangenheit hängen geblieben scheint: kein Telefon, kein fließendes Wasser und erst recht kein Hotel. Stattdessen halten Piraten das Paradies in ihrer Gewalt – der Ausgangspunkt für ein Adventure, das angestrengt dem großen Vorbild Monkey Island nacheifert.

Steve Ince (Baphomets Fluch) schrieb die Handlung von So Blonde und tatsächlich ist diese einer der besseren Aspekte des Spiels. Sunny stolpert in Rekordzeit zwischen die Fronten und bringt Voodoo-Priester, Stammeshäuptlinge sowie Piraten gegen sich auf. Auf vier Akte aufgeteilt, arrangiert man Hochzeiten, schleicht sich in Gefängnisse, reanimiert uralte Geister und wird um Haaresbreite in einem Vulkan verbrannt. Bei aller Freude über die Handlung vergaßen die Autoren aber leider das Wichtigste: den Humor.

Sunny ist nicht witzig, ebenso wenig die Charaktere, auf die sie trifft. Unschön fällt auf, dass Sunnys Beschränktheit nicht konsequent eingehalten wird: Verwechselt sie anfangs noch (grundsympathisch) die Begriffe „Geometrie“ und „Geographie“, so hantiert sie später problemlos mit Wörtern wie „Behelfsobservatorium“, „Ahle“ oder „Erosion“. Einzige Ausnahme in Sachen Humor: die zahllosen Anspielungen auf bekannte Filme und Spiele. Wer genau sucht, findet überall witzige Hinweise auf Super Mario, Monkey Island, Zurück in die Zukunft und viele weitere.

Der größte Spielspaßkiller lauert – wie bei Runaway 2 – im haarsträubenden Rätseldesign: Es

WAS IST EINE „AHLE?“ WISSEN SIE ES?

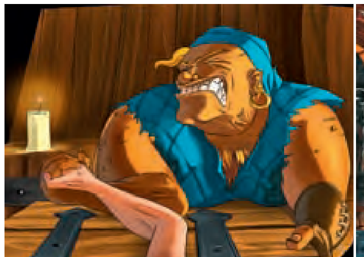
Eine Ahle ist ein heutzutage veraltetes Bohrwerkzeug. Sunny weiß das, der Tester wusste es nicht. Aus Unsicherheit startete er eine kleine Umfrage.

Die Aufgabe: Sunny will eine Schublade öffnen. Die Lösung: In einem Bildschirm taucht unvermittelt und nicht sofort sichtbar ein neuer NPC auf. Wer ihn (grundlos) anspricht, hat urplötzlich die Dialog-Option „Ahle“ zur Verfügung. Ein Klick darauf und Sunny fragt: „Hast du vielleicht eine Ahle für mich?“ Der Gesprächspartner rückt eine heraus, Rätsel gelöst. Es gibt keine Hinweise, keine Erklärung!

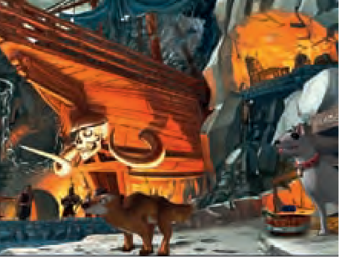
Verwirrt fragte der Tester seine Kollegen: „Was ist eine Ahle?“ Von 30 Befragten wussten vier (!) die Antwort! Bedeutet: Das Rätsel hätte einiger Erklärung bedurft.



DIASHOW | Anstelle schöner Comic-Filmchen bieten die Zwischensequenzen lediglich eine Handvoll bewegter Standbilder. **The Curse of Monkey Island** und **Runaway** 2 sind hier Lichtjahre voraus.



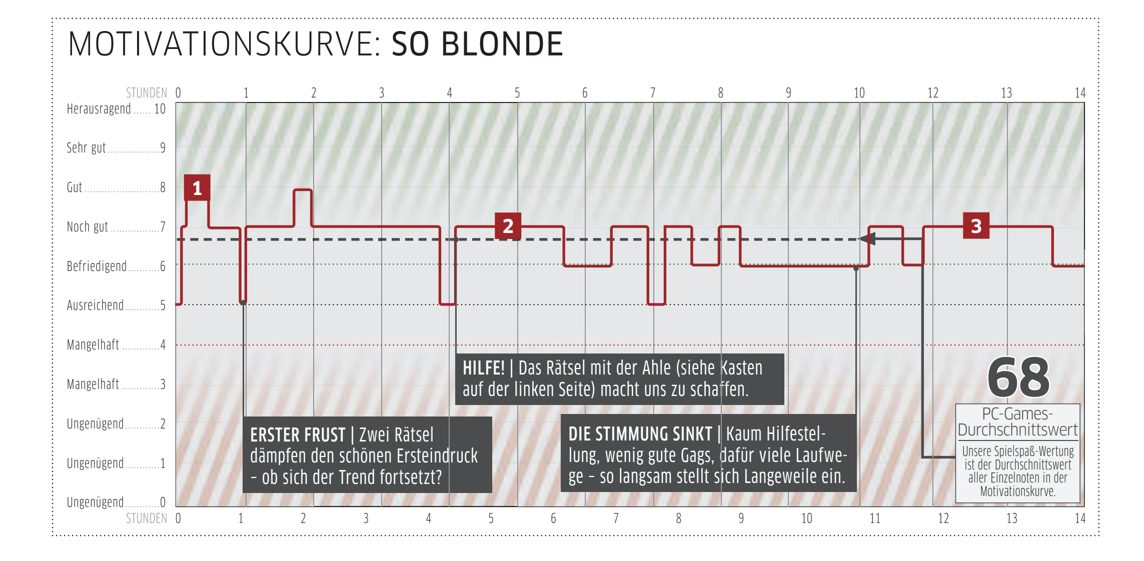
1 SYMPATHISCH | Die ersten Stunden sind vergnüglich: Sunny lernt die Insel kennen, klopft zwischendurch ein paar hohle Sprüche und versucht sich an kleinen Minispielen – hier zu sehen das Armdrücken gegen einen Piraten.



2 VIEL BESCHÄFTIGT | Am Verlauf der Geschichte gibt es wenig zu nörgeln, er ist gelungen. Wenn Momente wie ein Beleidigungsduell (**Monkey Island** lässt schön grüßen) doch nur witziger wären!



3 BEMÜHT | Rätsel, Laufwege und zu viele Items nerven immer mehr, die Lust am Abenteuer vergeht einem so allmählich. Tapfer spinnen die Autoren die Geschichte weiter und streuen neue Minispiele ein – hier macht **So Blonde** verlorenen Boden gut.



war uns nicht möglich, So Blonde ohne Komplettlösung durchzuspielen. Sunny gibt nur selten Hinweise, verdammt selten sogar. Dem Spieler bleibt daher nichts anderes übrig, als Items wahllos miteinander zu kombinieren und Charaktere in der Hoffnung auf neue Dialog-Optionen wieder und wieder aufzusuchen.

Wer So Blonde ohne Rätselhilfe bewältigen will, sollte mindestens zehn, besser 15 Stunden einplanen. Künstlich gestreckt wird die Spieldauer durch lange Laufwege: Sunny rennt zwar per Doppelklick, kann Räume auch schnell verlassen, doch selbst dabei muss sie übertrieben oft die Locations wechseln, nicht selten ohne störende Umwege. Kurios: Sunny erhält schon früh eine Karte der Insel, jedoch selbst auf der lassen sich Ziele nicht direkt ansteuern. Obendrein sind die Location-Wechsel mit spürbaren Ladezeiten verbunden.

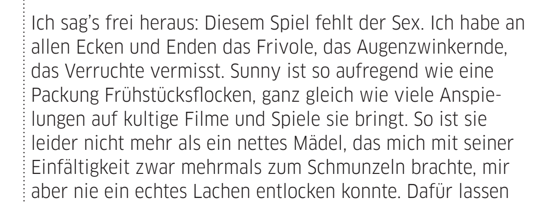
Es gibt weitere Mängel: Das Inventar ist ständig überfüllt, man schleppt Gegenstände mit sich herum, die scheinbar nie zum Einsatz kommen. Ähnlich übertrieben hat man es mit den Hotspots: Da So Blonde auf mehrere Ansichten einer Location verzichtet, sind die Bildschirme nicht selten mit zwölf Hotspots und mehr vollgepackt. Gäbe es nicht die Anzeigehilfe per Tastendruck, man würde an den teils winzigen Punkten verzweifeln. Da hilft es auch nichts mehr, dass an wenigen Stellen zwei weitere Charaktere spielbar sind, unter ihnen ein ulkiges Frettchen. Diese Passagen wirken aufgesetzt.

So Blonde bietet auch jede Menge harmloser, seichter Minispiele, die zwar nur selten Spaß machen, aber komplett optional sind. Wer keine Lust darauf hat, überspringt sie einfach, alle anderen freuen sich über ein bisschen Abwechslung.

Schön ist die Comic-Grafik, allerdings auch detailarm: Liebevoll gezeichneten Hintergründen stehen klobige, ausdruckslose 3D-Charaktere gegenüber. Die Sprecher sind okay: Nicht nur Sunny klingt ordentlich doof, sondern auch alle anderen Figuren – manch langer Dialog wirkt dadurch eher anstrengend als spannend. ❑

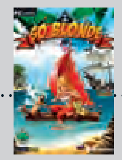
MEINE MEINUNG | Felix Schütz

„Ob blond, ob braun, ich steh auf alle Frau'n. Nur nicht auf diese."



Ich sag's frei heraus: Diesem Spiel fehlt der Sex. Ich habe an allen Ecken und Enden das Frivole, das Augenzwinkernde, das Verruchte vermisst. Sunny ist so aufregend wie eine Packung Frühstücksflocken, ganz gleich wie viele Anspielungen auf kultige Filme und Spiele sie bringt. So ist sie leider nicht mehr als ein nettes Mädel, das mich mit seiner Einfältigkeit zwar mehrmals zum Schmunzeln brachte, mir aber nie ein echtes Lachen entlocken konnte. Dafür lassen die Gag-Schreiber einfach zu viele Steilvorlagen ungenutzt. Am ärgerlichsten ist aber das Rätseldesign: Ich mag ja nicht hochgebildet sein, doch wenn selbst Sunny mit ihrem geistigen Vakuum imstande ist, eine Ahle ganz unvermittelt als Lösungsgegenstand aufzutreiben, dann mache ich mir Sorgen: Entweder bin ich zu blöd oder die Rätseldesigner setzen einfach ein Umdenken voraus, das in Adventures nichts verloren hat.

SO BLONDE



Ca. € 40,-
14. März 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Wizarbox
Titel vom selben Entwickler: Keine
Publisher: Anaconda/Dtp
Sprache (Untertitel): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Profis

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Hübsche Hintergründe, verfeinert mit kleinen Animationen. Weniger schön: die ausdruckslosen 3D-Charaktere und viele Standard-Animationen. Filmsequenzen bestehen aus lieblosen Standbildern.
Sound: Meist gute Sprecher, die langatmige Dialoge vortragen. Sunny verneint unmögliche Aktionen stets mit dem gleichen Satz. Die sich ständig wiederholende Musik nervt.
Steuerung: Sunny bewegt sich flott per Doppelklick; trotzdem fallen häufige, lange Laufwege an. Das Inventar ist umständlich, der Mauscursor in der Praxis eher untauglich. Die Hotspot-Anzeige könnte genauer sein.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Athlon XP 2000+/Pentium 4 2 GHz, 512 MB RAM, Radeon 9600 Pro/Geforce 4200
Empfehlenswert: Athlon XP 3000+/P4 2,8 GHz, 1 GB RAM, X1950 Pro/Geforce 6600 GT

JUGENDEIGNUNG

Freigegeben ab zwölf Jahren. So Blonde ist ein harmloser, braver Spaß, der allerdings kräftig auf dem Blondinen-Klischee herumreitet. Sexualität wird nur in einigen wenigen Nebensätzen angedeutet, Gewalt gibt es praktisch keine.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Goldmaster
Spielzeit (Std.:Min.): 13:45
Das Spiel lief sehr stabil. Beim Wechsel zwischen zwei Locations kam es auf allen Testrechnern zu störenden Ladezeiten. Die Spielzeit hängt – wie bei fast allen Adventures – stark vom Können des Spielers ab.

PRO UND CONTRA

- ➕ Sympathische Geschichte
- ➕ Minispiele gänzlich optional
- ➕ Liebenswerte Charaktere
- ➕ Meist ordentliche Sprecher
- ➕ Anspielungen auf Filme und Spiele
- ➕ Lange Spieldauer, erkauft durch ...
- ➖ ... unfaire Rätsel ohne Hilfestellung
- ➖ Übertrieben viele Hotspots
- ➖ Chronisch überfülltes Inventar
- ➖ Platter, seichter Humor
- ➖ Lange, häufige Laufwege
- ➖ Ladezeiten beim Location-Wechsel
- ➖ Keine Schnellreise per Karte
- ➖ Zu kleine, versteckte Hotspots
- ➖ Hauptfigur zu brav und anständig

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **68**

DAS STECKT IN LOST

Im Kern ein reinrassiges Adventure, besteht Lost aus vielen Gameplay-Elementen – das ist gut. Nahezu keines dieser Elemente ist jedoch für sich genommen zufriedenstellend – das ist schlecht.

DENKSPORT | Oft manipuliert Elliot Stromkreisläufe. Das ist anfangs öde, später aber zumindest fordernd.

ACTION | Die wenigen Schusswechsel langweilen. Dafür sind die Verfolgungsjagden im Dschungel nervenaufreibend.

LIZENZ | Deutsche Original-Sprecher, ein hochwertiger Soundtrack und die wichtigsten Serien-Charaktere – die Lizenz ist ein Knüller.

ERKUNDUNG | Eine Enttäuschung für Entdecker: Dschungel, Grotten, Höhlen – allesamt enge, kleine Levels.

HANDEL | Obst, Schokolade, Konserven – all das dient dem Tauschgeschäft. Nette Idee, in der Praxis aber überflüssig.

GRAFIKPRACHT | Dichte Vegetation, feine Lichteffekte – die wenigsten Adventures sehen so gut aus wie **Lost**. Die schöne Optik wird durch viele Ladezeiten und kurze Levelabschnitte erkauft.

RÜCKBLENDEN | Für **Lost** typische Flashbacks erzählen Elliots tragische Vergangenheit. Spielerisch simpel, aber spannend!

Lost: Das Spiel



Von: Felix Schütz

Sie kennen die Serie Lost noch nicht? Dann können Sie eigentlich weiterblättern – dieses Spiel ist wirklich nur für Fans.



Ein Flugzeugabsturz. Überlebende. Eine gefahrenvolle Insel. Schwarzer Rauch, der Menschen jagt. Verfluchte Zahlen. Böse Einsiedler. Schicksal.

Wovon zur Hölle ist hier die Rede? Von **Lost**, einer Mystery-Serie des Senders ABC. Ubisoft schuf das Spiel dazu – eines, das Fans gefallen und alle anderen enttäuschen wird.

Elliot ist eine neue Figur im **Lost**-Universum. Er erwacht im Dschungel auf der unbekannten Insel – ohne Erinnerungen, ohne Ausrüstung. Die Serie versprüht eine einzigartige Atmosphäre, das Spiel tut es ihr nach: Elliot erreicht den Strand, wo die Überlebenden sich aus Flugzeugtrümmern graben und einander zu Hilfe eilen, das ist ein Gänsehautmoment für **Lost**-Kenner. Elliot trifft auf die wichtigsten Charaktere der Serie, darunter Jack, Kate und Locke. Schön: Die exzellenten deutschen Original-Stimmen sind zu hören – Fans atmen auf, alle anderen verzweifeln hier bereits: Wer die Fernsehserie nicht kennt, kapiert nicht das Geringste. Unser Tipp: Wenigstens die ersten beiden Staffeln sollte man gesehen haben.

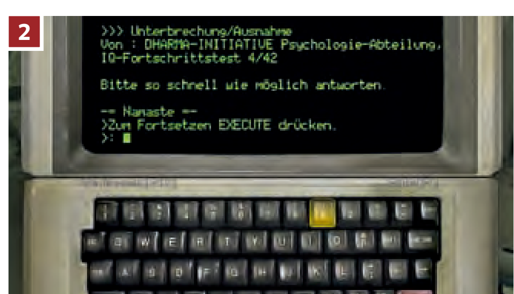
Lost ist ein Adventure. Keine **Tomb Raider**-Einflüsse, keine Hüpf-Passagen, keine wilden Kampfsequenzen. Das Durchklicken von kurzen, linearen Dialogen fördert die erste Aufgabe zutage: An einer Schalttafel sollen Relais eingesetzt und Stromkreise geschlossen werden. An diese Form von Minispielen sollte man sich gewöhnen: Bis zum Abspann tauchen ähnliche Aufgaben mehrfach auf. Auch sonst ist das Gameplay zu simpel und selbsterklärend: Elliot bewegt sich in kurzen Levelabschnitten, kann weder springen noch frei erkunden, da er ständig an unsichtbare Grenzen stößt. Die meiste Zeit verbringt man damit, durch den Dschungel zu marschieren, Items aufzusammeln und ein paar Hotspots anzugaffen. Selbst für Leute, die sich vor den einfachsten Denkaufgaben fürchten, ist das noch zu anspruchslos.

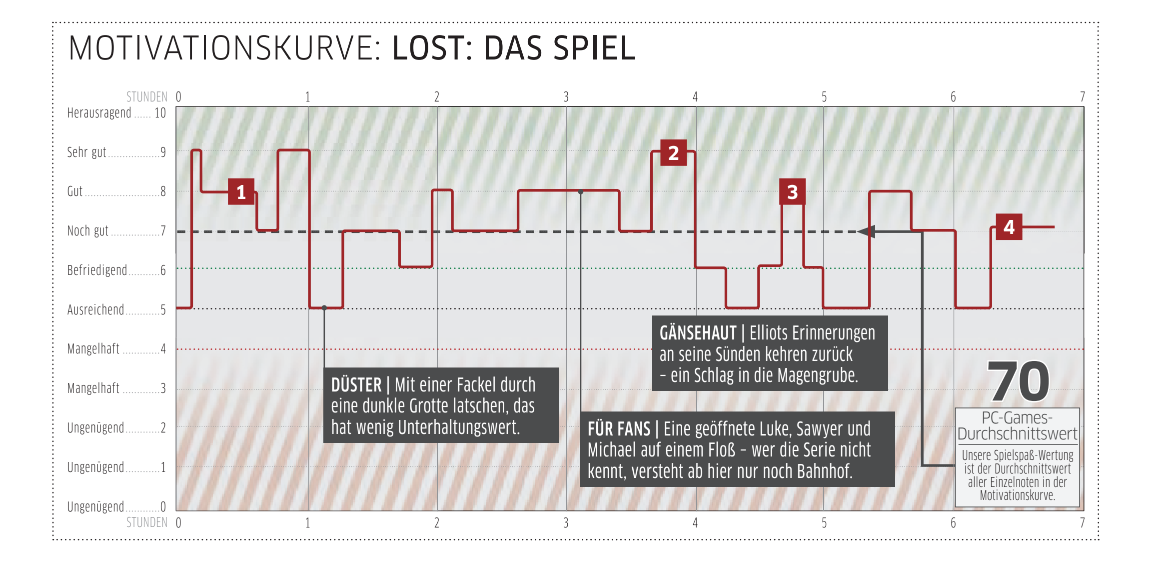
Ein bisschen Action gibt's immerhin: Elliot erhält früh eine Pistole, mit der er an zwei, vielleicht drei Stellen einen bösen Scharfschützen aus seinem Hochstand schießt. Öde! Auch zwei simple Verfolgungsjagden fallen kaum ins Gewicht. Spannender ist der schwarze Rauch, der sich bedrohlich durch den Dschungel schlängelt: Fasst er Elliot ins Vi-



◀ **DRAMATIK** | Toller Einstieg: Die Musik rüttelt auf, die Charaktere vermitteln Hektik. Schönes Detail: Der querschnittsgelähmte Locke wackelt mit dem Fuß ...

▶ **PANIK** | Zucker für Fans: In der Luke muss man unter Zeitdruck einige Denkaufgaben lösen, die Inszenierung dabei ist einfach klasse.







DER SCHWARZE FELS | Elliot transportiert sensible Dynamitstangen an dem mysteriösen schwarzen Rauch vorbei. Stumpf, aber auch atmosphärisch!



SHOWDOWN | Die zweite Renn-Sequenz ist noch aufregender inszeniert als die erste. Der folgende seichte Abspann mündet in einem fiesen Schockmoment.

sier, muss der wie der Wind in ein Versteck flüchten. Dabei tobt und faucht es aus den Lautsprechern, dass es einem Angst und Bange wird: Soundeffekte und Musik entstammen der Serien-Vorlage, wodurch das Spiel in Sachen Atmosphäre zur Top-Liga zählt.

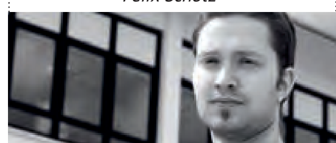
Ein Highlight ist der Abstieg in die „Luke“, einen unterirdischen Bunker. Hier hat man erstmals das wunderbare Gefühl, die Geheimnisse in **Lost** auf eigene Faust zu erforschen. Dramatischer Höhepunkt: unter Zeitdruck die verfluchten Zahlen in einen Computer eintippen. Wer die Serie kennt, weiß: Hier werden Schweißdrüsen aktiv.

Elliots Amnesie ermöglicht das Erzählen einer interessanten Binnenhandlung im typischen **Lost**-Stil: Spielbare Rückblenden, in denen im richtigen Moment Fotos zu schießen sind, decken Elliots dunkle Vergangenheit auf. Das ist selbst für Serien-Kenner spannend, doch trotzdem gilt auch hier: stumpfes Gameplay, toll inszeniert.

Grafisch ist Lost eine Wucht. Malerisch die Strände, dicht und stimmig der Dschungel, bemerkenswert die Licht- und Schatteneffekte. Ein prächtiges Gesamtbild, leider nicht ohne Mängel: Die Schönheit der winzigen Levelabschnitte wird durch störend lange Ladezeiten erkauft. In eine vergleichbar nervige Kerbe schlägt das Fehlen von freiem Speichern sowie Zwischensequenzen, die sich nicht abbrechen lassen. Im Jahr 2008 ist das einfach nicht mehr akzeptabel! Über diese und die vielen anderen Mängel sehen nur tolerante Fans hinweg. ❑

MEINE MEINUNG |

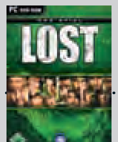
Felix Schütz



„Die Serie dürfen Sie nicht verpassen! Das Spiel jedoch schon.“

Ich liebe **Lost**, die Serie wohlgemerkt. Das Spiel liebe ich auch – weil es sich ähnlich anfühlt. Atmosphärisch ist es ein Knaller, besonders in der Luke, die ich nun endlich selbst erforschen darf. Doch was haben sich die Entwickler nur bei dem Gameplay gedacht? Viele gute Ansätze versanden in Anspruchslosigkeit – keine Herausforderung, keine Ideen. Daher: Wer die Serie nicht kennt und liebt, darf noch ein paar Wertungspunkte abziehen.

LOST: DAS SPIEL



Ca. € 45,-
28. Februar 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Ubisoft Montreal
Titel vom selben Entwickler: Assassin's Creed | Splinter Cell
Publisher: Ubisoft
Sprache (Untertitel): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Prima! Manche Charaktere könnten zwar besser aussehen, doch ausgefeilte Lichteffekte und die glaubhafte Dschungeldarstellung machen das wieder wett.
Sound: Die deutschen Sprecher sind super (wer mag, darf auch andere Sprachen wählen), die Soundeffekte erzeugen Gänsehaut und die Musik lässt den Puls rasen. Großartig.
Steuerung: Ob per Maus und Tastatur oder per Gamepad – simpel, eingängig, solide. Elliot bleibt leider an vielen unsichtbaren Kanten hängen.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Intel 2,4 GHz oder Athlon XP 2400+, 1 GB RAM, Geforce 6600 GT/Radeon X1600 XT
Empfehlenswert: Athlon X2 4600+/Core 2 Duo E6600, 2 GB RAM, Geforce 8800 GT/Radeon HD2900 XT

JUGENDEIGNUNG

Freigegeben ab zwölf Jahren. Obwohl Kämpfe nicht im Vordergrund stehen, muss Elliot wenigstens eine Figur im Laufe des Spiels erschießen. Einige schwache Kraftausdrücke und eine Sequenz, in der die Tötung einer Frau angedeutet wird, bewegen sich bezüglich der Gewaltdarstellung auf typischem TV-Programm-Niveau.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 6:40
Sechs bis sieben Stunden Spielzeit – als Vollpreisspiel ist **Lost** eindeutig zu kurz geraten und der Wiederspielwert tendiert gegen null. Freies Speichern gibt es nicht, stattdessen kommt ein Checkpoint-System zum Einsatz. Da ist es ärgerlich, dass sich Filmsequenzen nicht abbrechen lassen. Es gab keine Abstürze.

PRO UND CONTRA

- ➕ Sehr gute, stimmungsvolle Grafik
- ➕ Beängstigende, dichte Atmosphäre
- ➕ Gute Sprecher, toller Soundtrack
- ➕ Nette Erzählform durch Flashbacks
- ➕ Viele Details für **Lost**-Fans
- ➖ Nicht-Kenner blicken nicht durch
- ➖ Halbherziger Genremix ohne Tiefgang und Herausforderung
- ➖ Spiel-Elemente wiederholen sich
- ➖ Kurze Gesamtspieldauer
- ➖ Kleine, enge Levelabschnitte
- ➖ Kein freies Speichern

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **70**

6 BREAKING NEWS | „Bilder: Monkey Island 5!" Radon Labs hat sich Grafik-Inspiration beim Klassiker geholt.

SCHÄTZE & PIRATEN | Long John Silver heißt der populäre Bösewicht. Er ist am interessantesten von allen Figuren.

3

5 1

ROHE DIALOGE | Die Haupt- und Nebendarsteller reden. Und reden. Und reden. Leider sagen sie dabei immer das Gleiche, nur in anderen Sätzen.

ANSEHNLICH | In Kapitel 2 erreicht man die Stadt Bristol. Hier lässt die Grafik ihre Muskeln spielen, indem sie mehrere Bildschirme über scrollt.



Treasure Island

Von: Thomas Weiß

Fluch der Karibik: Es klingt prächtig und sieht fantastisch aus, doch die Wegkarte zum großen Spielspaß-Schatz fehlt.

Ein ganz bestimmter Abenteuerroman liefert zuverlässig Stoff für Filme, Bücher und Spiele über Piraten: geschrieben von Robert Louis Stevenson, veröffentlicht 1883 unter dem Titel **Treasure Island**, zu Deutsch **Die Schatzinsel**.

Mit der Adaption zeigt Radon Labs, wie hübsch ihre Grafik-Engine in Adventures aussieht. Und wie zielsicher sie Potenzial einer guten Story links liegen lassen können.

Wem Die Schatzinsel ein hohler Begriff ist, dem gilt diese Skizze der Geschehnisse: England, Mitte des 18. Jahrhunderts. Jim Hawkins – das ist der Spieler – findet eine Schatzkarte. Sie gehört einem offensichtlich verschreckten Kneipengast.

Als Piraten in die Schenke einfallen und besagten Seemann auf eine Art befragen, die einen tödlichen Schlaganfall auslöst, erübrigen sich Überlegungen, ob das X wirklich die Stelle markiert.

Hawkins unterrichtet daraufhin Edelmänner. Die fassen den Entschluss, das Gold aufzuspüren und einem menschlichen Zweck zuzuführen: der Mehrung persönlichen Reichtums.

Eine der ersten Quests lautet, eine Crew zum Lossegeln anzuheuern. Die Aufgabe erinnert fälschlicherweise an **Monkey Island**. In Wahrheit erinnert **Monkey Island** an **Treasure Island**, ans geschriebene, natürlich.

Warum das Spiel dazu absäuft, liegt nicht an der 3D-Grafik, die trotz berauschender Detailfülle wundervoll geschmeidig scrollt. Es liegt nicht an der Steuerung, die nur nötigste Klicks abverlangt und via Leeraste Hotspots enthüllt. Es liegt nicht an der Sprachausgabe, die kein einziges Mal die Befürchtung heraufbeschwört, eine Putzkraft wäre ins Tonstudio beordert worden.

Es ist jetzt auch nicht so, dass **Treasure Island** komplett versagt. Aber Hits wie **Geheimakte Tunguska**, **Ankh** und **Jack Keane** haben Genre-Proportionen verschoben, den Anspruch der Zielgruppe aufs Niveau der damaligen goldenen Ära gehisst. Dieses Maßband kombiniert mit der PC-Games-Motivationskurve ergibt: Unheil ahoi!

Es beginnt bei den Rätseln. Stur runtergebetet werden Standards, deren Schwierigkeit selbst Gelegenheitsspieler nach zehn Stunden zum Finale bringen dürfte. Profis schaffen es wohl doppelt so schnell – inklusive empfundener Bestürzung gegenüber eingestreutem Quatsch: Da klopft man beispielsweise mit einem Besen an die Decke, um den Darüberstehenden zum Kronleuchter zu locken. Dort schlägt er sich den Kopf an und



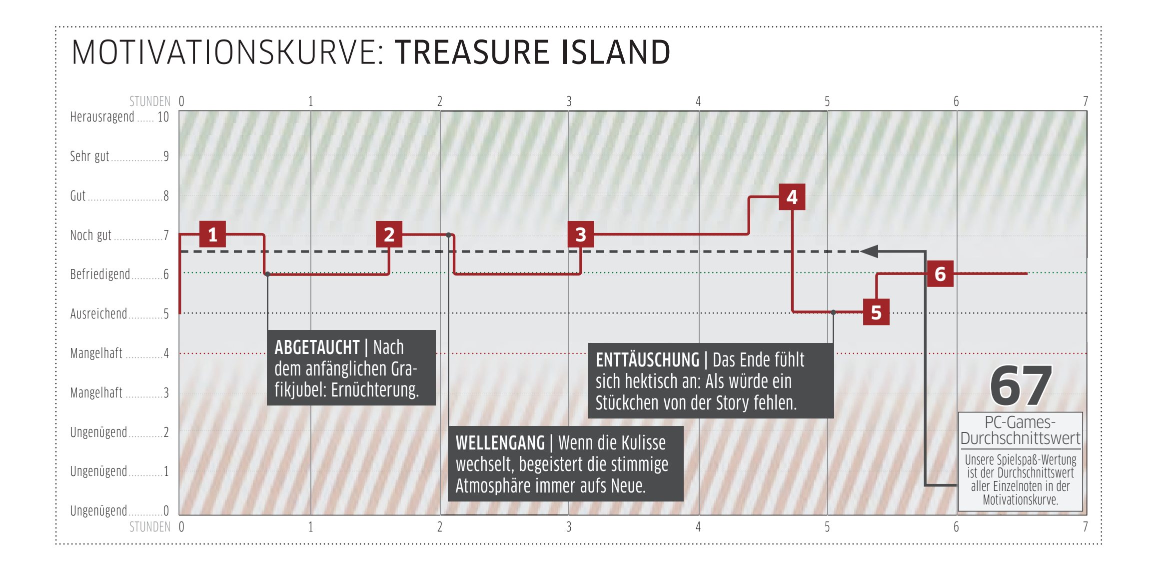
MEINE MEINUNG | Thomas Weiß



„Ho-ho-ho, und ne Buddel voll Rum zum Schöntrinken, bidde!“

Ich habe **Treasure Island** zusammen mit Susanne gespielt, und wenn ich jetzt nicht sofort sage, wofür ich den Rum benötige, lesen Sie demnächst aus persönlichen Gründen keine Artikel mehr von mir. Deshalb möchte ich, wie sie es auszudrücken pflegt, „gerade noch die Kurve kriegen“: Ich habe mit Susanne gespielt, weil ich ihre Meinung schätze, sie das Genre kennt. Und unsere Standpunkte waren einhellig. Wo wir sonst diskutieren, blieb uns diesmal nur die Zustimmung. Grafik: brillant. Sound: kein einziger schwacher Sprecher. Atmosphäre: einwandfrei. Dialoge dagegen: belanglos und vieeel zu lange. Rätsel: bis auf Ausnahmen logisch, aber für Profis ein Klacks. Umfang: entsprechend mager. Augenblick, bitte. Also eijentlich sin die Dialoge okay. Üwerhaupt is das Spiel schwer in Ordnung (hicks.)

MOTIVATIONSKURVE: TREASURE ISLAND



knockt sich aus. **Treasure Island** meint das nicht komisch, hält sich mit Komik überhaupt stark zurück.

Mitreißendes Story-Drumherum vermag Schwächen im Puzzle-Design abzumildern. Doch die Entwickler haben die traurige Leistung vollbracht, aus dem Original kaum Spannung zu schöpfen. Bei den Dialogen etwa verlieren sich Figuren in Wiederholungen. Irgendwann driftet man gedanklich ab – bis einen Ärgernisse ins Thema zurückholen. So ist Jim der Einzige, der sich der Problematik eines vergrabenen Goldschatzes vernünftig nähert: Er findet heraus, wo das Versteck ist, schlägt eine ordentliche Beute-Aufteilung vor, entlarvt nebenbei Verräter, spricht, kurz, große Wahrheiten. Man möchte angesichts der ewig Lamentierenden rufen: Hört doch auf ihn, ihr Dickköpfe! Die erwidern, er solle sich raushalten; als der junge, unerfahrene Kerl, der er sei. Erwidern das wieder und wieder. Das ist doch zum Vorspulen!

Was das Spiel schließlich tut, bloß zur falschen Zeit. In der einen Sekunde noch liefern sich die Helden Schuss- und Wortgefechte mit den charismatischen Long John Silver, in der nächsten stehen sie woanders – Szenenwechsel, Ortswechsel, Alles-Wechsel. Die Sprünge laufen meist unter dem Vorwand fortschreitender Kapitel, sechs sind's an der Zahl, werfen aber die absurde Frage auf, ob manche Szenen vergessen wurden. Traurig, dass dieses Schicksal eher **Treasure Island** treffen wird. ❑

ALS SCHATZ…

… hat sich der Kinofilm Fluch der Karibik herausgestellt.

Mit dem ersten Teil allein spülte er Rumms-Regisseur Jerry Bruckheimer eine Menge Geld in die Kassen: 657 Millionen US-Dollar sollen geflossen sein; Dollar, die womöglich den Anstoß gegeben haben, das Thema auch in Spielen aufzugreifen.

Einige der auf Karibik, Piraten und See-Abenteuer konditionierten Konsumenten werden **Treasure Island** bestimmt kaufen und dieser Kundschaft dürfte es allein der augen- und ohrenfälligen Reize wegen Spaß bereiten.

Dem anspruchsvollen Adventure-Fan sei jedoch zur Ausleih-Version in der Videothek geraten.

2

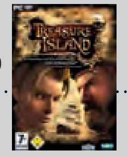
GUTE SZENEN | Auf dem Schiff, das gen Schatzinsel steuert, hat sich Long John Silver eingeschmuggelt. Er gibt überzeugend den Schiffskoch.



4

ZUM STAUNEN | Innenräume sind genauso außergewöhnlich detailliert wie die Außenlandschaft – und das bei vollkommener Dreidimensionalität!

TREASURE ISLAND



Ca. € 40,-
8. März 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Radon Labs
Titel vom selben Entwickler: Drakensang | Verliebt in Berlin
Publisher: Hamburger Medien Haus
Sprache (Untertitel): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Dreidimensional und trotzdem hochdetailliert – sie zählt damit zu den besten im Genre.
Sound: Die Sprecher verstehen ihr Handwerk. Noch erstaunlicher: Sie verstehen sogar den Szenenkontext.
Steuerung: Wegfindungsprobleme des Helden. Sonst funktioniert die Point&Click-Steuerung ausgezeichnet.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Athlon XP 2200+/P4 mit 2 GHz, Radeon 9600/Geforce 6600, 1 GB RAM
Empfehlenswert: Athlon X2 3800+/Core 2 Duo 6400, Radeon XT 950/Geforce 6800 GT

JUGENDEIGNUNG

Haie fressen eine Figur, woraufhin das Meer eine blutrote Farbe an der Unglücksstelle annimmt. Die Schussgefechte sind zahmer, sie wirken wie mit Spielzeugpistolen ausgetragen. Einen Amokläufer wird **Treasure Island** wohl nicht heranzüchten; vielleicht nimmt dieses Jahr die Anzahl der Piraten auf Faschingspartys zu.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsfassung
Spielzeit (Std.:Min.): 6:30
Uns aufgefallene Bugs: null. Greifen Sie so nah an der Veröffentlichungspremiere ruhig zu – vorausgesetzt, Sie können sich als Profitüftler mit den kinderleichten Rätseln abfinden. Letztgenannte ergeben sich aus der vergleichsweise kleinen Anzahl an Gegenständen und den eng abgesteckten Locations, aufgeteilt auf sechs Kapitel – und das bei einem Verkaufspreis von 40 Euro. Für Einsteiger gilt diese Kritik entsprechend eingeschränkt.

PRO UND CONTRA

- ➕ Für ein Adventure herausragend hübsche 3D-Grafik
- ➕ Stimmungsvolle Piratenkulissen
- ➕ Sprecher leisten sich keine Fehler
- ➕ Steuerung mit allem Komfort: Doppelklick zum Ortswechsel oder Rennen, Leertaste zur Hotspot-Anzeige
- ➖ Tendenziell lahme Dialoge – ungünstig bei diesem Genre
- ➖ Bemerkenswert einfache Rätsel, analog dazu niedriger Umfang
- ➖ Störende Zeitsprünge in der Story

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **67**

GAMER DREAM 705



- Asus® P5N-D 750i SLI Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- X-Cruiser Mid-Tower Gaming Gehäuse
- 2GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 250GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- NVIDIA® GeForce™ 8400GS 512MB 16X PCI Express Grafikkarte
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

FARBAUSWAHL



Prozessor	Preis
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8200	669 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8400	689 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8500	769 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6700	989 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9300	769 €
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX9650	1369 €

669,€

GAMER DREAM 745



- Asus® P5N-D 750i SLI Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- NZXT® Apollo Gaming Gehäuse
- 2GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 500GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- NVIDIA® GeForce™ 9600GT 512MB 16X PCI Express Grafikkarte
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

FARBAUSWAHL



Prozessor	Preis
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8200	839 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8400	859 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8500	939 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6700	1159 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9300	939 €
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX9650	1539 €

839,€

GAMER DREAM 765



- Asus® P5N-D 750i SLI Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- Raidmax® Sagitta Gaming Gehause
- 2GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 750GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- NVIDIA® GeForce™ 8800GT 1GB 16X PCI Express Grafikkarte
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

FARBAUSWAHL



Prozessor	Preis
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8200	999 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8400	1019 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8500	1109 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6700	1319 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9300	1109 €
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX9650	1699 €

999,€

GAMER DREAM 855



- Asus® P5N-D 750i SLI Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- Xion III Gaming Gehäuse
- 2GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 500GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- NVIDIA® GeForce™ 8600GT 1GB 16X PCI Express Grafikkarte
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

Prozessor	Preis
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8200	769 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8400	789 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8500	869 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6700	1089 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9300	869 €
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX9650	1469 €

769,€

GAMER DREAM 875



- Asus® P5N-D 750i SLI Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- NZXT® Hush Silent Gaming Gehäuse
- 4GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 500GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- ATI® Radeon™ HD3870 X2 1GB 16X PCI Express Grafikkarte
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick

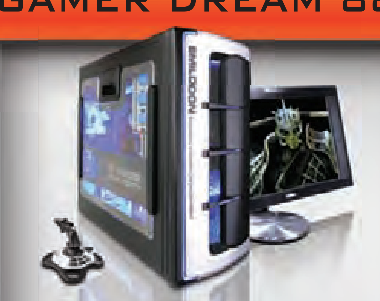
FARBAUSWAHL



Prozessor	Preis
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8200	1119 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8400	1139 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8500	1229 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6700	1449 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9300	1229 €
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX9650	1829 €

1119,€

GAMER DREAM 885



- NVIDIA® 780i SLI Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- Raidmax® Smilodon Gaming Gehause
- 4GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 750GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- NVIDIA® GeForce™ 9800GX2 1GB 16X PCI Express Grafikkarte
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

Prozessor	Preis
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8200	1369 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8400	1379 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8500	1479 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6700	1699 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9300	1479 €
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX9650	2079 €

1369,€

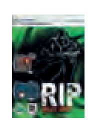
0800-7979-795

Kurztests

In der Kurztest-Rubrik geben wir eine Übersicht über weitere PC-Spiele, die diesen Monat erschienen sind. Das wertende Fazit sagt Ihnen, ob das Spiel für Sie infrage kommt.



VOLLE DECKUNG | Nur selten sorgen die vorhandenen Skripts für Überraschungen. Hier geraten wir in einen Hinterhalt.



RIP 1: Hell´s Army

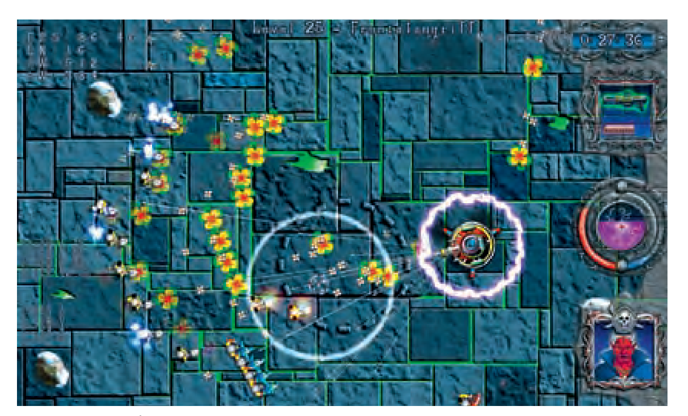
Ein Ballerspiel, eindeutig. Damit wäre über **Hell's Army** auch schon beinahe alles gesagt. Sie machen nichts anderes – aber um es vorwegzunehmen: Freunde stupider Ballerei sind beispielsweise beim deutlich launigeren **Alien Shooter 2** besser aufgehoben.

Zu Beginn einer neuen Partie wählen Sie eine von drei „Spielfiguren", die sich durch ihre Kampf-Boni leicht unterscheiden, die Sie allerdings danach nie wieder zu Gesicht bekommen. Denn bei den Missionen sehen Sie das Spielfeld und den statischen Geschützturm, in dem sich der Charakter verbirgt, direkt von oben. Sonstige Optionen: drei Schwierigkeitsstufen, Blumen oder Blut bei Treffern, Missionen oder ein Ausdauermodus.

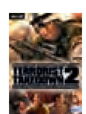
Bei jeder Runde stürmen zu Hunderten kleine Kreaturen in simpler Grafik auf Ihr Geschütz ein, Sie sollten sie abschießen, bevor diese zu viel Schaden anrichten. Um die Ballerei wenigstens etwas spannend zu gestalten, dürfens Sie tatsächlich etwas taktieren. So haben Sie einen Primär- und Sekundärfeuermodus, wobei Sie je nach Situation dem einen oder anderen den Vorzug geben. In kurzen Kampfpausen laden Könner präventiv nach. Auch spielt die Zielreihenfolge bei den verschiedenen Gegnertypen, vom schnell herumwuselnden Nahkampfdackel über langsame Raketenwerfertypen bis zu gemeinen Sprengstoffattentätern, eine geringe Rolle. Mit jedem Abschuss sammelt Ihr Charakter Erfahrung und Sie dürfen ihn aufwerten. Zu guter Letzt nutzen Sie die Spielfeldgegebenheiten aus. Etwa explosive Fässer, die nach ein paar Treffern umstehende Angreifer mitreißen, manchmal aber unversehrt als Hindernisse nützlicher sind. All das täuscht nicht darüber hinweg: Das Spiel ist zwanzig Minuten lang nett, danach ausgelutscht. (as) ❑

AUSREICHEND Stupide Ballerei, in die selbst Fans derselben nur aus Verzweiflung das Taschengeld investieren.

FROGSTER | 7.3.2008
USK: Ab 12 Jahren | ca. € 5,-



FRONTALANGRIFF | Statt roter Flecke hinterlassen Feinde auf Wunsch diese Blumenteppiche. Wir sammeln Erfahrung, nutzen Boni wie Waffen und Bomben aus, um der Bedrohung Herr zu werden.



Terrorist Takedown 2: Das Spezialkräfte-Kommando

Die deutsche Bundeswehr ist ja inzwischen auf mehreren Konfliktschauplätzen der Welt präsent, um für Frieden einzutreten. Da war es nur eine Frage der Zeit, bis die Herren im Tarnkleid auch mal Egoshooter-Luft schnuppern. Und so erleben Sie in acht mittelprächtig designten Missionen den harten, ähm langweiligen Einsatz eines Spezialkommandos im Nahen Osten.

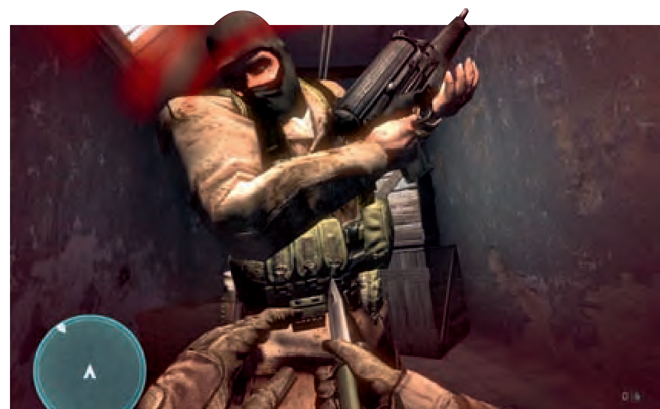
Schon bei den ersten Feuergefechten mit den Terroristen keimen Erinnerungen auf – die Animationen der Gegner, sogar deren Texturen kommen einem merkwürdig vertraut vor. Klar, die dem Spiel zugrunde liegende Jupiter-EX-Engine verrichtete schon in **F.E.A.R. (dt.)** brav ihren Dienst und verpasst der **Terrorist Takedown**-Reihe endlich eine ansehnliche Optik. Zumindest, was die Außenlevels betrifft. Karg und öde erscheinen dagegen die lieblos zusammengezimmerten Innenareale. So besitzt der orientalische Palast gegen Ende des knapp drei Stunden dauernden Spektakels das Flair einer monoton eingerichteten Kaufhalle zu Zeiten Erich Honeckers, schade. Dafür überzeugen die Licht- und Schatteneffekte.

Die klischeehafte Story (Böse Geiselentführer wollen politische Macht und Sie müssen das verhindern) ist an sich abwechslungsreich aufgebaut, überrascht sogar mit plötzlichen Wendungen – bloß Präsentation und Atmosphäre wirken kläglich bis ungewollt komisch.

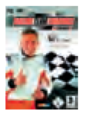
Die seltsam klingende Sprachausgabe Ihrer Spielfigur besticht durch einen übertriebenen, deutschen Akzent. Der klingt vor allem dann albern, wenn Sie mit Orientalen und Söldnern auf Englisch kommunizieren. Das Ganze erinnert dann stark an internationale Auftritte deutscher Fußballstars (L. Matthäus: „Mai Inglisch iss nodd so guut, mai tschörmen iss matsch bedder"). (sw) ❑

AUSREICHEND Billig produziert wirkender Shooter mit akzeptabler Grafik und extrem kurzer Spielzeit. Zudem fehlen echte Höhepunkte.

CITY INTERACTIVE | 18.2.2008
USK: Keine Jugendfreigabe | ca. € 20,-



HAUTNAH | Auch wenn die Gegner anders texturierte Uniformen tragen, erinnern die Burschen sehr an die Soldaten in **F.E.A.R. (dt.)**. Sogar die Animationen der Bluteffekt wirken 1:1 kopiert.



RTL Racing Team Manager

Am 14. März startete die neue Saison der Königin des Rennsports. Pünktlich dazu versorgt RTL Interactive Formel-1-Begeisterte mit dem **RTL Racing Team Manager**.

Zu Beginn haben Sie die Wahl, einen eigenen Rennstall zu eröffnen oder ein vorgegebenes Team zu übernehmen – Crews wie Ferrari, Renault oder Mercedes fehlen aber aufgrund von Lizenzproblemen. Ab diesem Zeitpunkt lenken Sie die Geschicke Ihrer Mannschaft mit dem Ziel, die Weltmeisterschaft klarzumachen: Sie stellen Fahrer ein, kümmern sich um Sponsoren und Fans, forschen an neuen Bauteilen und schlagen sich mit den Lieferanten herum. Dies geschieht in übersichtlichen Menüs, die Sie mit Tipps darauf hinweisen, welche Punkte Sie noch erledigen sollten.

Während dieser Teil des Manager-Lebens nicht allzu sehr in die Tiefe geht – es fehlen etwa ein differenzierter Trainingsplan für die Piloten oder detaillierte Fan-Arbeit, wie sie ein **Fußball Manager 08** bietet –, ändert sich der Anspruch während der Rennen. Sie legen die Boxenstopp-Strategie fest, entscheiden über Reifen oder Flügelwinkel und geben Taktikbefehle an die Fahrer. Die Option, das alles vom Rechner automatisch festlegen zu lassen, erleichtert Anfängern hier den sonst zu harten Einstieg. (web) ❑

BEFRIEDIGEND Manager-Simulation, die oftmals nur an der Oberfläche kratzt, aber trotzdem lange beschäftigt.

RTL INTERACTIVE | 6.3.2008
USK: Ohne Altersbeschränkung | ca. € 30,-





VERALTET | Die 3D-Ansicht enttäuscht in allen Belangen: schlechte Texturen, detailarme Strecken und nur ein Flitzer auf der Strecke – da freut es, dass sie optional zuschaltbar und für den Spielverlauf unwichtig ist.



RENNWOCHENENDE | Der zentrale Bildschirm, um ein Event zu gewinnen: Hier reagieren Sie auf aktuelle Ereignisse oder ändern die Taktik. Christian Danner kommentiert alles.





▲ **BÖSE BRUT** | Eroberte Dämonenbasen müssen wir zu Dörfern wandeln, bevor wir sie nutzen können. Die Parteien spielen sich fast identisch.

▶ **BEUTE** | Auch herumstehende Schatztruhen oder solche Steine (hinter dem Dämonenwächter) geben Ressourcen frei.

AUF DVD
• Video zum Spiel



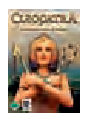
Seven Kingdoms: Conquest

Die Unicorn Game Studios erwecken mit **Seven Kingdoms: Conquest** ein altes Echtzeitstrategie-Spiel wieder zum Leben. Teil 2 erschien 1999, verkaufte sich trotz guter Qualität (PC Games 77%) jedoch kaum. **Conquest** hinterlässt einen gemischten Eindruck: Die Zutaten sind interessant und eigenständig, der Titel wirkt aber unausgegoren. So steuern Sie zwar Dämonen und Menschen verschiedener Epochen beziehungsweise Zivilisationen, doch letztlich spielen sich diese alle identisch.

Die je fünf Missionen der zwei Kampagnen bieten keinerlei Story. Genau genommen handelt es sich um vorgefertigte Skirmish-Partien mit ein oder zwei Gegnern sowie neutralen Dörfern und Dämonenjägerstützpunkten. Davon abgesehen ist das Spielsystem an sich sehr interessant. Da Sie nur begrenzt Gebäude pro Stadt errichten dürfen, sind Sie zum einen gezwungen, schnell zu expandieren, sprich andere Dörfer zu erobern oder diese per Diplomaten und Zahlungen auf Ihre Seite zu ziehen. Zum anderen müssen Sie sich so für wenige Einheiten und Technologien entscheiden. Riskieren Sie es und rufen erst spät einen Held herbei oder setzen Sie von Beginn an auf viele billige, schwache Einheiten? Die Kasse bessern Sie durch auf der Karte herumliegende Schatztruhen auf und erobern Runensteine, die häufig von Dämonen bewacht werden. Die Steine ermöglichen besondere Zauber. Für Spezialbauten brauchen Sie wiederum Rufpunkte – besiegen Sie einfach Feinde dafür. Enttäuschend, dass sich die Partien meist in den ersten zehn Minuten entscheiden, was nicht selten Glückssache ist. Wenn Sie bis dahin ohne große Verluste ein Dorf einnehmen, bekommen Sie flugs eine Armee zusammen, die der Gegner nicht mehr aufhält. (as) ❑

GUT Das Strategiespiel schrammt an „Befriedigend" mangels echter Kampagne und Feinschliff nur knapp vorbei.

JOWOOD | 13.3.2008
USK: Ab 12 Jahren | ca. € 30,-



Cleopatra: Schicksal einer Königin

Der erste Mangel an Sorgfalt wartet bereits vor Spielbeginn: Auf der Packung steht „Cleopatra", im Hauptmenü des Spiels hingegen „Kleopatra". Wunderlicher als die uneinheitliche Schreibweise: die Tatsache, dass selbst im Jahre 2008 noch Varianten jenes veralteten Spielprinzips erscheinen, das in dem Klassiker **Myst** seinen Ursprung hat. Im Fall von **Cleopatra** bedeutet das, sich durch eine endlose Zahl vorgerenderter Grafiken zu klicken und nur selten durch kleine Umgebungsanimationen daran erinnert zu werden, dass das Bild nicht schon längst eingefroren ist. Die Geschichte spielt im alten Ägypten und bemüht sich – laut Pressemappe – um historische Präzision. Das wäre ansprechend, gäbe es nicht diesen Spielaufbau, der zu früh, zu oft, zu störrisch auf Knobelrätsel baut, die „Normalspieler" meist überfordern. Interessant, aber auch überflüssig: Zu Beginn sucht man sich ein Sternzeichen aus. Der Effekt: Je nach Wahl hat man „gute" und „schlechte" Tage im Spiel – so steht's auch in der Komplettlösung. Ein schlechter Tag steht für kniffligere Rätsel und Gegenstände, die auch mal kaputt gehen können. Wie ironisch erscheint es da, dass das Inventar arg umständlich geraten ist? (fs) ❑

AUSREICHEND Wenn Sie Render-Adventures wie **Myst** mögen, greifen Sie zu. Anderenfalls halten Sie besser Abstand.

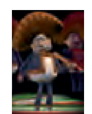
RONDOMEDIA | 12.03.2008
USK: Ohne Altersbeschränkung | ca. € 40,-



STERNZEICHEN | Wir haben einen schlechten Tag erwischt: Hier wurde ein Papyrus in ein Hindernis geschwemmt, wir müssen daher eine Angel bauen. An guten Tagen wäre er gleich ans Ufer gespült worden.



HISTORISCH „PRÄZISE" | Die Geschichte spielt im ägyptischen Alexandria, im Jahre 48 vor Christi Geburt. Ihr Inhalt: Kleopatras Chefastrologe Akkad sucht nach seiner verschollenen Freundin.



Sam & Max: Chariots of the Dogs

Nicht jede Episode von **Sam & Max** ist grandios. Diese jedoch schon: **Chariots of the Dogs**, Folge 4 der zweiten Staffel, löst unseren bisherigen Liebling **Abe Lincoln must Die!** um Haaresbreite ab. Nach der leicht enttäuschenden Vorgängerfolge markiert dieser Adventure-Happen sogar einen willkommenen Bruch mit Traditionen: So gibt es diesmal kein verpflichtendes Minispiel und selbst der Desoto, das beliebte „Dienstfahrzeug", kommt nicht zum Einsatz. Das Spiel beginnt stattdessen direkt im Geschäft des verschollenen Bosco, wo Sam und Max schon nach Minuten in eine fliegende Untertasse transportiert werden. Ab da wird es haarsträubend, wild und urkomisch: Das destruktive Duo reist mit einem Hightech-Aufzug durch die Zeit – und trifft sich selbst. Mal zu Teenager-Tagen, mal in der Zukunft (unbezahlbar: Sam als liebenswert-seniler Köter) und sogar in einer der früheren Folgen interagiert man mit seinen Doppelgängern, was Gehirnwindungen verknoten und Lachmuskeln reißen lässt. Neben lieb gewonnenen Charakteren sind auch neue Gesichter dabei, darunter Boscos lüsterne Mutter oder der raubeinige Stinky. Drei Stunden Spielzeit, die einem vorkommen wie eine Achterbahnfahrt des Irrsinns: Sie erfahren, warum Sam eigentlich Videospielentwickler und Max ein Frauenheld war, lernen die Umstände von Boscos Zeugung kennen und lösen ganz unverhofft den Urknall aus. Laufwege gibt's diesmal kaum und auch das Rätseldesign ist anspruchsvoller als in der letzten Folge. Typisch für die Serie: fabelhafte englische Sprecher und erstklassige Jazz-Musik. Besser kann man das Staffelfinale kaum vorbereiten.

Sie erhalten das Spiel derzeit ausschließlich über die Website www.telltalegames.com. (fs) ❑

SEHR GUT Die vielleicht beste Episode, erfüllt von kreativer Energie, guten Rätseln und beißendem Wortwitz

TELLTALE GAMES/GAMETAP | 14.03.2008
USK: Nicht geprüft | ca. € 7,-



▲ **UNGEWÖHNLICH** | Tempo und Aufbau dieser Episode weichen vom üblichen Schema ab: Sam und Max starten direkt im Einsatz, hier im Bild mit Flint Paper. Und ohne zu viel verraten zu wollen: Auch das spannende Ende kommt unerwartet.

◀ **FREUDENTANZ** | Auch **Chariots of the Dogs** enthält eine witzige Musical-Einlage. Die klingt nicht nur toll, sondern lüftet auch gleich das schockierende Geheimnis hinter der zweiten Staffel – im Bild sehen Sie die Reaktion unserer Helden.



SunAge

AUF DVD
• Video zum Spiel

Erinnern Sie sich? An eine Zeit, in der die Spice Girls angesagt, Online-Rollenspiele unbekannt und Direct-X-10-Effekte zu futuristisch waren, um auch nur als verträumte Zukunftsmusik durchzugehen? In so eine Zeit hätte **SunAge** prächtig hineingepasst. Die Rückständigkeit dieses Echtzeitstrategie-Spiels ist sein Markenzeichen: Wie in **Starcraft** ist die Grafik komplett zweidimensional und verzichtet auf Höhenstufen, dynamische Sichtweiten oder Physikberechnungen. Stattdessen gibt's vor Klischees triefenden Einheitsbrei.

Drei spielbare Fraktionen fallen in einer düsteren Zukunft übereinander her: die streng militärischen Menschen, die brutalen Mutanten und die hochtechnisierten Aliens. Alle Rassen spielen sich durchweg sehr ähnlich: Gebäude müssen an ein Versorgungsnetz angeschlossen sein, das sich über das Errichten von Leitungsmasten erweitern lässt – **Universe at War** lässt grüßen. Vier Rohstoffe gilt es abzubauen, das ist für unseren Geschmack mindestens einer zu viel. Mit der Kohle werden Technologien erforscht und Einheiten gezimmert – Panzer, Roboter, auch Flugeinheiten, das Übliche eben. Unschön ist die Truppensteuerung: Einheiten lassen sich nicht einzeln kommandieren, stattdessen fasst das Spiel sie halbautomatisch zu Verbänden zusammen – ein unnötiger Umstand. Auch zeigt die KI eigener wie feindlicher Einheiten gelegentliche Aussetzer. In der langen, aber schlecht erzählten Story-Kampagne stießen wir außerdem auf Skriptfehler. Besser gefallen uns da schon die soliden Skirmish- und Mehrspielerpartien. (fs) ❏

BEFRIEDIGEND Überteuertes, aber unterhaltsames Retro-Produkt mit dickem Nostalgie-Bonus

LIGHTHOUSE INTERACTIVE | 29.02.2008
USK: Ab 16 Jahren | ca. € 30,-





▲ **VERNETZT** | Die gleiche Prozedur bei allen drei Fraktionen: Gebäude müssen direkt oder über Versorgungsmasten miteinander vernetzt werden. Generell nicht schlecht, doch schon dadurch spielen sich die Rassen sehr ähnlich.

◀ **CHARMANT** | Man kann noch so lange suchen: Es gibt keine 3D-Grafik in **SunAge**. Der veraltete 2D-Look hat aber auch Vorteile: Das Geschehen bleibt übersichtlich, die Hardwareanforderungen niedrig. Geschmackssache.

MIXED GENRES

Budget-Tests

mit der Originalwertung

FLUGSIMULATION



IL-2 Sturmovik: 1946

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 02/07

Sie suchen eine authentische Flugsimulation mit unzähligen Missionen und Flugzeugen? Wenn Sie über die langweilige Inszenierung und die Komplexität hinwegsehen können, ist **IL-2 Sturmovik: 1946** eine gute Wahl! (twi)

SOFTWARE PYRAMIDE | 15.3.2008
USK: Ab 12 Jahren
77

RUNDEN-STRATEGIE

Galactic Civilizations 2

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 05/06

Das Runden-Strategiespiel **Calactic Civilizations 2** hat einen äußerst zähen Einstieg. Zwar überzeugt der riesige Technologiebaum, die unspektakuläre Präsentation und der zu hohe Schwierigkeitsgrad vermiesen aber den Spielspaß. (twi)

PARADOX INTERACTIVE | 15.2.2008
USK: Ab 6 Jahren
64

ECHTZEIT-STRATEGIE



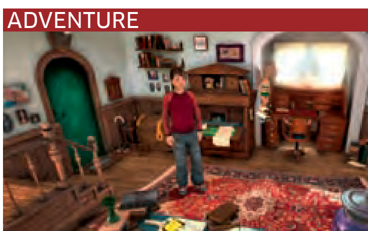
Rush for the Bomb

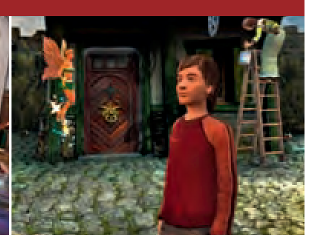
CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 01/02

Das Add-on **Rush for Berlin: Rush for the Bomb** knüpft an die Qualität des Hauptspiels an: Das Missionsdesign ist gelungen, der Umfang ordentlich und die Schauplätze sind interessant. Auch die neuen Einheiten überzeugen. (twi)

DEEP SILVER | 15.2.2008
USK: Ab 16 Jahren
83

ADVENTURE





Everlight

CA. € 30,- | TEST IN AUSGABE 11/07

Was haben ein Teenager, ein Mann mit Hasenzähnen und eine Elfe gemeinsam? Auf den ersten Blick nichts, auf den zweiten aber sind alle drei Bestandteil der fantasievoll-charmanten Geschichte von **Everlight**. Verpackt in eine wunderschöne Präsentation und garniert mit ansprechenden Kombinationsrätseln, tritt dieses Adventure in die Fußstapfen von **Simon the Sorcerer**. Skurrile Charaktere sorgen für eine gelungene Atmosphäre. Schade nur, dass die Dialoge oftmals in Belanglosigkeiten abdriften und der Humor sich ausschließlich überzeichneter Klischees bedient. (twi)

THE GAMES COMPANY | 7.2.2008
USK: Ab 6 Jahren
78

WIRTSCHAFTS-SIMULATION



Die Gilde Universe

CA. € 30,- | TEST IN AUSGABE 04/02, 03/03, 11/06, 06/07

Alle Spiele, eine Box: **Die Gilde Universe** enthält **Die Gilde**, **Die Gilde 2** sowie beide Add-ons **Gaukler, Gruften und Geschütze** und **Seeräuber der Hanse**. Mit anderen Worten: Hier erleben Sie das Hoch und Tief der Wirtschafts-Simulationen. Der erste Teil, beseelt von dichter Atmosphäre, einer lebendigen Spielwelt und enormer Komplexität, vererbt keine seiner Stärken an die Nachfolger. Unzählige Bugs zeichnen **Die Gilde 2**, während **Seeräuber der Hanse** mit einer schwachen künstlichen Intelligenz, schlechter Wegfindung und veraltetem Spielprinzip zu kämpfen hat. (twi)

JOWOOD | 7.12.2007
USK: Ohne Altersbeschränkung
80

ECHTZEIT-STRATEGIE





Paraworld

CA. € 20,- | TEST IN AUSGABE 10/06

Mensch gegen Dinosaurier. In dieses bisher selten in PC-Spielen verwurstete Szenario wirft Sie **Paraworld**. Erfrischend, keine Frage! Ein durchweg gelungenes Missionsdesign, stimmige Musik und Synchronstimmen sowie die innovative Steuerung gestalten Ihren Aufenthalt in prähistorischen Zeiten trotz metergroßer Fußabdrücke und äußerst scharfer Zähne sehr angenehm. Lediglich die fehlende Kollisionsabfrage der Einheiten lässt **Paraworld** steinzeitlich wirken. Für nur ein paar Taler mehr erhalten Sie im Handel auch die Gold Edition mit neuen Einheiten, Gebäuden und Karten. (twi)

DEEP SILVER | 15.2.2008
USK: Ab 12 Jahren
88

ECHTZEIT-STRATEGIE



Spellforce Universe

CA. € 30,- | TESTS IN AUSGABE 01/04, 08/04, 12/04, 05/06, 05/07

Spellforce Universe vereint alle bisher erschienenen **Spellforce**-Teile, inklusive sämtlicher Add-ons, in einer Box. Somit erstreckt sich Ihr Abenteuer über zwei Hauptspiele und drei Erweiterungen, die allesamt Kurzweil bieten. Der einzigartige Mix aus Echtzeit-Strategie und Rollenspiel überzeugt mit einer fantastischen Welt, dichter Atmosphäre und spannenden Missionen. Lediglich die Einheiten- und Gebäudevielfalt fallen zu mager. Trotzdem: Etliche Stunden Spielspaß sind garantiert! Mehr fürs Geld finden Sie nur selten – zugreifen! (twi)

JOWOOD | 7.12.2007
USK: Ab 12 Jahren
87

PC-GAMES-EINKAUFSFÜHRER

DIE 100 BESTEN PC-SPIELE

PC Games listet die besten Spiele aller Ressorts auf – zusammen mit unvergesslichen Meisterwerken.

Monat für Monat stellen wir Ihnen im Einkaufsführer die besten Spiele aller Ressorts vor.

Dabei gelten einige Regeln. Wir führen Spiele auf, die in den vergangenen 36 Ausgaben getestet wurden (ausgenommen Online-Rollenspiele und Mehrspieler-Shooter, die regelmäßig Updates erhalten). Wertungsänderungen für Spiele gibt es bei Nachtests, falls zum Beispiel ein Patch dies erfordert.

Hinweise: Wertungen vor Ausgabe 02/06 sind nur bedingt vergleichbar, da es vorher noch keine Motivationskurve gab. Bei gleicher Wertung entscheidet die Aktualität des Spiels über dessen Platzierung in der Liste. Bei Sportspiele-Serien ist nur der aktuell beste Teil aufgeführt. Die Preisangabe entspricht dem aktuellen Stand. Bei Online-Rollenspielen fallen in der Regel noch monatliche Gebühren an, die Sie mit einberechnen müssen.

Die Ruhmeshalle „Best of PC Games" ist eine Auswahl an wichtigen Spielen seit Bestehen der PC Games (1992). Dort präsentieren wir Produkte, die durch bestimmte Technik- oder Spielinnovationen einen Meilenstein darstellen. Für die Aufnahme in die Liste ist nicht allein die Wertung ausschlaggebend. Sie selbst dürfen jeden Monat per Abstimmung auf pcgames.de mitentscheiden, welche Spiele dort hingehören (siehe Seite 140). ❑

Strategiespiele




Schlacht um Mittelerde 2
Genialer Mix aus schnellem Aufbauspiel und taktischem Risiko-Modus.
04/06 | Electronic Arts | Ca. € 27,- | USK: Ab 12 Jahren | **91**

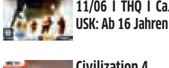


Codename: Panzers – Phase Two
Flotte Gefechte im Zweiten Weltkrieg, aufgeteilt in drei spannende Kampagnen.
09/05 | CDV | Ca. € 10,- | USK: Ab 16 Jahren | **89**

Star Wars: Empire at War
Effektvolle Echtzeit-Strategie vom Feinsten im Star Wars-Universum.
04/06 | Activision | Ca. € 10,- | USK: Ab 12 Jahren | **91**



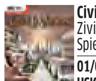

Medieval 2: Total War
Die schönsten und eindrucksvollsten virtuellen Mittelalter-Schlachten aller Zeiten.
12/06 | Sega | Ca. € 45,- | USK: Ab 12 Jahren | **88**



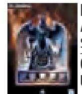
Company of Heroes
Tolle Mischung aus aufregender Story und fordernden Missionen im Zweiten Weltkrieg.
11/06 | THQ | Ca. € 10,- | USK: Ab 16 Jahren | **90**



Paraworld
Strategie mit Dinosauriern statt Panzern und einer tollen Steuerung dank Armycontroller.
10/06 | Sunflowers | Ca. € 30,- | USK: Ab 12 Jahren | **88**



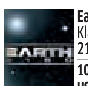
Civilization 4
Zivilisationsepos von Sid Meier mit tollem Spieldesign und hoher Langzeitmotivation.
01/06 | 2k Games | Ca. € 30,- | USK: Ab 6 Jahren | **90**



Rush for Berlin
Abwechslungsreiche und knackige Missionen, spielstarke Infanterie und Offiziere.
07/06 | Deep Silver | Ca. € 10,- | USK: Ab 16 Jahren | **87**

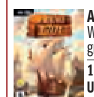


Age of Empires 3
Der schönste Teil der **Age**-Reihe, garniert mit vielen Völkern, jedoch schwache Story.
12/05 | Microsoft | Ca. € 30,- | USK: Ab 12 Jahren | **89**



Earth 2160 (V. 1.3)
Klassische Strategie- oder Ego-Ansicht – **Earth 2160** bietet beides in opulenter Grafik.
10/05 | Zuxxez | Ca. € 10,- | USK: Ab 12 Jahren | **87**

Aufbauspiele & WiSims



Anno 1701
Witzige Computergegner versüßen die grafisch eindrucksvolle Inselbesiedlung.
12/06 | Sunflowers | Ca. € 40,- | USK: Ab 6 Jahren | **86**

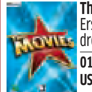


Caesar 4
Antike Aufbauserie mit unverwüstlichem Aufbauprinzip und komplexer Wirtschaft.
11/06 | Vivendi Universal | Ca. € 15,- | USK: Ab 12 Jahren | **81**



Fußball Manager 07
Anfangs von Bugs gebeutelt, dank Patches jedoch sehr gut spielbare Simulation.
12/06 | Electronic Arts | Ca. € 20, | USK: Ohne Altersbeschränkung | **86**

X3: Reunion
Dank mehrerer Patches lässt sich endlich unbeschwert ein Weltraumimperium gründen.
01/06 | Deep Silver | Ca. € 10,- | USK: Ab 12 Jahren | **80**



The Movies
Erschaffen Sie Ihr eigenes Filmimperium und drehen Sie Kinokassenschlager.
01/06 | Activision | Ca. € 10,- | USK: Ab 12 Jahren | **86**



Tycoon City New York
Lenken Sie selber die Geschicke im Big Apple. Im Mittelpunkt stehen die Bewohner.
05/06 | Atari | Ca. € 10,- | USK: Ohne Altersbeschränkung | **79**



Black & White 2
Sie lenken die Geschicke Ihres Volkes entweder als guter oder als böser Gott.
11/05 | Electronic Arts | Ca. € 10,- | USK: Ab 12 Jahren | **85**



Die Gilde 2 (V. 1.20)
Handeln, werben, eine Dynastie gründen. Trotz Patch müssen Sie mit Bugs rechnen.
05/07 | Jowood | Ca. € 30,- | USK: Ohne Altersbeschränkung | **78**

Die Siedler 2: Die nächste Generation
Wunderschöne Wuseloptik und klassisches Spielgefühl. Die Kampagne schwächelt.
10/06 | Ubisoft | Ca. € 15,- | USK: Ab 6 Jahren | **82**



Singles 2: Wilde Zeiten
Managen Sie das wilde (Liebes-)Leben einer Dreier-WG. Wirkt erwachsener als **Die Sims 2**.
07/05 | Deep Silver | Ca. € 10,- | USK: Ab 16 Jahren | **78**

Einzelspieler-Shooter



Crysis
Crytek hat's geschafft und liefert erneut einen Meilenstein ab. Pflichtkauf!
12/07 | Electronic Arts | Ca. € 40,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **94**

Half-Life 2: Episode Two
Genau wie **Portal** gibt es den Edel-Shooter nur als Gesamtpaket in der Orange Box.
11/07 | Electronic Arts | Ca. € 45,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **87**



Bioshock
Top-Atmosphäre, ein unverbrauchtes Setting und knallharte Gegner. Muss man haben!
10/07 | Take 2 | Ca. € 50,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **93**

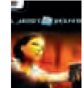
Rainbow Six: Vegas
Optisch beeindruckender Taktik-Shooter vor ungewöhnlicher Kulisse. Viva Las Vegas!
02/07 | Ubisoft | Ca. € 10,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **87**

Call of Duty 4: Modern Warfare
Der bislang beste Teil der Serie, der auf jeden Fall ins Spieleregal gehört.
01/08 | Activision | Ca. € 50,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **92**



Prey
Frustrierter Indianer kämpft gegen schleimige Aliens, um seine Freundin zu befreien.
09/06 | Take 2 | Ca. € 15,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **87**

Call of Duty 2
Packender Weltkrieg-Shooter mit beeindruckenden Schlachtfeldern.
01/06 | Activision | Ca. € 10,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **91**



Half-Life 2: Episode One
Ein hochkonzentrierter Remix der besten Spielelemente von **Half-Life 2** – kaufen!
07/06 | Electronic Arts | Ca. € 15,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **87**

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
Die perfekte Shooter-Action in einer beklemmend realistischen Umgebung.
05/07 | THQ | Ca. € 30,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **90**



F.E.A.R. (dt.)
In Sachen Grusel nahezu unerreicht: Der Ego-Shooter ist nichts für schwache Nerven.
11/05 | Vivendi Universal | Ca. € 30,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **87**

Mehrspieler-Shooter



Counter-Strike Source
Kleine Karten, keine Fahrzeuge – der Shooter fasziniert mit taktischer Finesse.
12/05 | Electronic Arts | Ca. € 28,- | USK: Ab 16 Jahren | **92**



Enemy Territory: Quake Wars
Wenn Sie echtes Teamplay suchen, ist dieser Shooter genau das Richtige für Sie.
12/07 | Activision | Ca. € 45,- | USK: Ab 16 Jahren | **85**



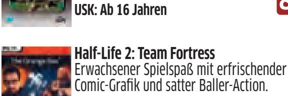
Unreal Tournament 3
Epic zeigt, wo's langgeht. Schnelle Mehrspieler-Action mit cooler Optik – der Hammer!
01/08 | Midway | Ca. € 50,- | USK: Ab 16 Jahren | **91**



Joint Operations: Typhoon Rising
Beeindruckendes Massenkampfspektakel mit mehr als 100 Spielern gleichzeitig.
08/04 | Electronic Arts | Ca. € 10,- | USK: Ab 16 Jahren | **85**



Battlefield 2
Packende Massenschlachten im modernen Szenario. Die Stadtkämpfe sind erste Sahne.
08/05 | Electronic Arts | Ca. € 30,- | USK: Ab 16 Jahren | **91**



Half-Life 2: Team Fortress
Erwachsener Spielspaß mit erfrischender Comic-Grafik und satter Baller-Action.
12/07 | Electronic Arts | Ca. € 45,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **84**

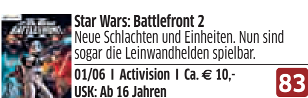


Unreal Tournament 2004 (dt.)
Rasend schneller Shooter mit großen Außenlevels, Vehikeln und neuem Onslaught-Modus.
05/04 | Atari | Ca. € 10,- | USK: Ab 16 Jahren | **89**




Red Orchestra
Der direkte Konkurrent für **Day of Defeat Source**, allerdings mit vielen Fahrzeugen.
06/06 | Frogster | Ca. € 10,- | USK: Ab 16 Jahren | **83**

Battlefield 2142 (V. 1.2)
Die Zukunftsvariante der **Battlefield**-Serie punktet mit dem neuen Titanen-Modus.
05/07 | Electronic Arts | Ca. € 40,- | USK: Ab 16 Jahren | **87**



Star Wars: Battlefront 2
Neue Schlachten und Einheiten. Nun sind sogar die Leinwandhelden spielbar.
01/06 | Activision | Ca. € 10,- | USK: Ab 16 Jahren | **83**

Action-Adventures

Portal
Die kreative und kurzweilige Spielidee gibt es nur im Gesamtpaket der Orange Box.
11/07 | Electronic Arts | Ca. € 45,- **89**
USK: Keine Jugendfreigabe

Infernal
Ein gefallener Engel lässt sich vom Teufel bekehren. Skurril, aber irgendwie schön.
04/07 | Eidos | Ca. € 35,- **84**
USK: Keine Jugendfreigabe

Tomb Raider Legend
Nach dem enttäuschenden Angel of Darkness endlich wieder ein spannendes Lara-Spiel.
05/06 | Eidos | Ca. € 25,- **86**
USK: Ab 16 Jahren

Hitman: Blood Money
Der vorerst letzte Teil der Profikillerkarriere des Hitmans. Blutig, aber gut.
07/06 | Eidos | Ca. € 20,- **84**
USK: Keine Jugendfreigabe

Psychonauts
Irre Charaktere, irre Story. Ein wahnsinnig gutes Spiel, nicht nur für Freaks.
03/06 | THQ | Ca. € 10,- **85**
USK: Ab 12 Jahren

Assassin's Creed (NEUZUGANG)
Als Attentäter Altair erleben Sie eine fesselnde Story und tolle Kampfsequenzen.
05/08 | Ubisoft | Ca. € 45,- **83**
USK: Ab 16 Jahren

Prince of Persia: The Two Thrones
Dank des Dr.-Jekyll-artigen Protagonisten abwechslungsreicher als der Vorgänger.
02/06 | Ubisoft | Ca. € 10,- **85**
USK: Ab 16 Jahren

Resident Evil 4
Dank Patch und Online-Nachtest erzielte das schaurig-schöne Gruselspiel eine gute Note.
05/07 | Ubisoft | Ca. € 15,- **83**
USK: Keine Jugendfreigabe

John Woo presents Stranglehold
Bei den wilden Schießereien bleibt wirklich kein Pixelstein auf dem anderen.
10/07 | Midway | Ca. € 40,- **84**
USK: Keine Jugendfreigabe

The Suffering: Ties That Bind
Horror-Shooter mit düsterer Optik und spannender, aber zu kurz geratener Story.
12/05 | Midway | Ca. € 15,- **82**
USK: Keine Jugendfreigabe

Rollenspiele & Action-Rollenspiele

The Elder Scrolls 4: Oblivion (dt.)
Retten Sie das Fantasy-Reich Cyrodiil vor den Heerscharen der Hölle.
06/06 | Take 2 | Ca. € 20,- **89**
USK: Ab 12 Jahren

Jade Empire: Special Edition
Erleben Sie eine dramatische Geschichte im antiken China.
04/07 | Take 2 | Ca. € 10,- **84**
USK: Ab 12 Jahren

Neverwinter Nights 2 (V. 1.04)
Taktische Kämpfe, eine spannende Geschichte und das D&D-Regelsystem.
01/07 | Atari | Ca. € 30,- **87**
USK: Ab 12 Jahren

The Fall Reloaded
Spannende Missionen und taktische Kämpfe in einer postapokalyptischen Welt.
10/06 | Koch Media | Ca. € 10,- **83**
USK: Ab 16 Jahren

Dungeon Siege 2
Schnelle Action und partybasierende Kämpfe in einer schönen Welt.
10/05 | Microsoft | Ca. € 15,- **86**
USK: Ab 12 Jahren

Two Worlds
Ihre Schwester wurde von einer finsteren Sekte entführt. Retten Sie sie!
07/07 | Zuxxez | Ca. € 40,- **82**
USK: Ab 12 Jahren

The Witcher (V. 1.2)
Eine raue und düstere Mittelalterwelt, eine coole Hauptfigur und tolle Kampfeinlagen.
01/08 | Atari | Ca. € 45,- **85**
USK: Keine Jugendfreigabe

Gothic 3 (V. 1.12)
Großartige, aber immer noch bugverseuchte Spielwelt. Fan-Patches sollen Abhilfe schaffen.
07/07 | Jowood | Ca. € 27,- **81**
USK: Ab 12 Jahren

Titan Quest
Kämpfen Sie sich in der Antike durch Horden von mythologischen Kreaturen.
08/06 | THQ | Ca. € 20,- **85**
USK: Ab 12 Jahren

Fable
Eine hübsche Idee, die eigene Spielfigur vom Kind zum Manne reifen zu sehen.
11/05 | Microsoft | Ca. € 20,- **80**
USK: Ab 12 Jahren

Online-Rollenspiele

World of Warcraft
Können acht Millionen WoW-Spieler irren? Das populärste MMORPG auf Platz 1.
02/05 | Vivendi Universal | Ca. € 15,- **94**
USK: Ab 12 Jahren

Richard Garriott's Tabula Rasa
Ein Online-Rollenspiel im Shooter-Gewand: erfrischend anders und erstaunlich gut.
01/08 | Flashpoint | Ca. € 40,- **83**
USK: Ab 16 Jahren

Guild Wars
Flotte Stufenanstiege, faire PvP-Kämpfe – ein gebührenfreies Konzept, das funktioniert.
07/05 | Flashpoint | Ca. € 35,- **90**
USK: Ab 12 Jahren

Everquest 2
Die Patches erwiesen sich als Segen: EQ 2 reifte zum hervorragenden MMORPG.
02/05 | Ubisoft | Ca. € 10,- **83**
USK: Ab 12 Jahren

Guild Wars Factions
Neue Welt, neue Skills, neue Klassen, neue PvP-Regeln – die Rechnung geht auf.
07/06 | Flashpoint | Ca. € 35,- **86**
USK: Ab 12 Jahren

Dark Age of Camelot
Eine kleine Fangemeinde hält diesem Klassiker die Treue. Grund: das PvP-System.
01/02 | Flashpoint | Ca. € 20,- **80**
USK: Ab 12 Jahren

Der Herr der Ringe Online: Die Schatten von Angmar
Turbines Versuch an der Lizenz: ein Erfolg.
07/07 | Codemasters | Ca. € 30,- **85**
USK: Ab 12 Jahren

City of Villains
Seitenwechsel: Hier sind Sie Schurke statt Superheld. Ansonsten ähnelt es City of Heroes.
01/06 | Flashpoint | Ca. € 20,- **78**
USK: Ab 12 Jahren

Guild Wars Nightfall
Fühlt sich über weite Strecken an wie ein Solo-Rollenspiel. Und das Gefühl ist gut.
01/07 | Flashpoint | Ca. € 40,- **84**
USK: Ab 12 Jahren

City of Heroes
Das Superhelden-Ambiente ist erfrischend. Die Missionen bieten bloß Durchschnitt.
04/05 | Flashpoint | Ca. € 20,- **75**
USK: Ab 12 Jahren

Adventures

Geheimakte Tunguska
Deutsches Top-Adventure mit spannender Story, guter Grafik und viel Bedienkomfort.
10/06 | Deep Silver | Ca. € 20,- **85**
USK: Ab 6 Jahren

Sam & Max: Season 1
Sechs brüllkomische Episoden zum Sparpreis. Mittlerweile auch auf Deutsch erhältlich.
12/07 | Jowood | Ca. € 30,- **81**
USK: Ab 12 Jahren

Ankh
Gute Gags, faire Rätsel, klasse Sprecher – das Ägypten-Abenteuer macht fast alles richtig.
12/05 | Bhv | Ca. € 10,- **85**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Ankh: Kampf der Götter
Auch das dritte Abenteuer um Tollpatsch Assil überzeugt mit charmantem Humor.
01/08 | Xider/Daedalic | Ca. € 30,- **80**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Jack Keane
Das Abenteuer des britischen Kapitäns glänzt nach müdem Start mit einer guten Geschichte.
09/07 | 10Tacle | Ca. € 40,- **84**
USK: Ab 6 Jahren

Simon the Sorcerer 4
Bissiger Frontalangriff auf Fantasy-Klischees. Netter Humor, aber atmosphärisch schwach.
04/07 | RTL Enterprises | Ca. € 45,- **80**
USK: Ohne Altersbeschränkung

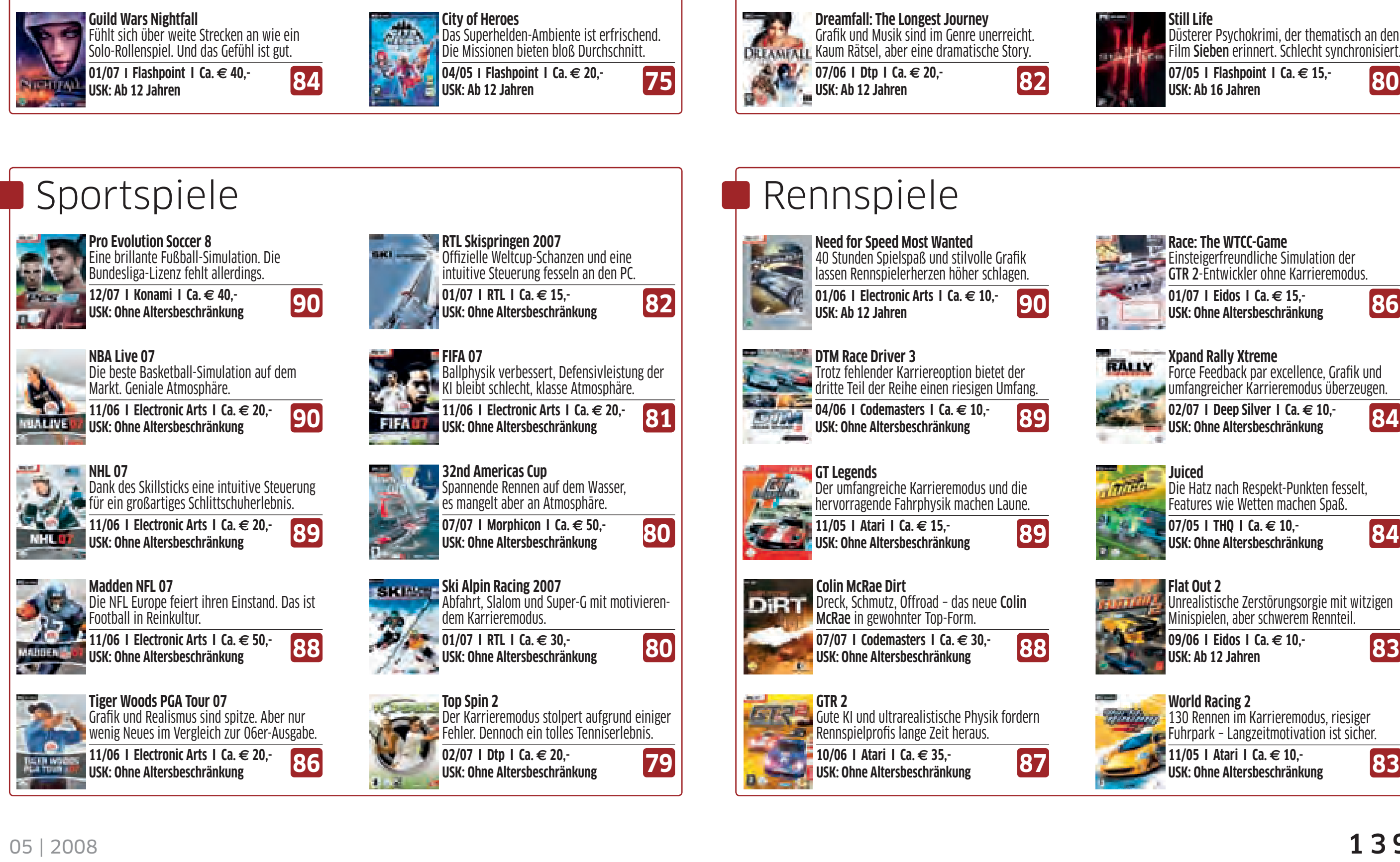
Ankh: Herz des Osiris
Die Fortsetzung der Wüstenknobelei knüpft in jeder Hinsicht an den tollen Vorgänger an.
01/07 | Bhv | Ca. € 15,- **84**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Myst 5: End of Ages
Der Abschluss der Myst-Reihe motiviert mit guter Story-Präsentation und toller 3D-Grafik.
11/05 | Ubisoft | Ca. € 10,- **80**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Dreamfall: The Longest Journey
Grafik und Musik sind im Genre unerreicht. Kaum Rätsel, aber eine dramatische Story.
07/06 | Dtp | Ca. € 20,- **82**
USK: Ab 12 Jahren

Still Life
Düsterer Psychokrimi, der thematisch an den Film Sieben erinnert. Schlecht synchronisiert.
07/05 | Flashpoint | Ca. € 15,- **80**
USK: Ab 16 Jahren





Sportspiele

Pro Evolution Soccer 8
Eine brillante Fußball-Simulation. Die Bundesliga-Lizenz fehlt allerdings.
12/07 | Konami | Ca. € 40,- **90**
USK: Ohne Altersbeschränkung

RTL Skispringen 2007
Offizielle Weltcup-Schanzen und eine intuitive Steuerung fesseln an den PC.
01/07 | RTL | Ca. € 15,- **82**
USK: Ohne Altersbeschränkung

NBA Live 07
Die beste Basketball-Simulation auf dem Markt. Geniale Atmosphäre.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,- **90**
USK: Ohne Altersbeschränkung

FIFA 07
Ballphysik verbessert, Defensivleistung der KI bleibt schlecht, klasse Atmosphäre.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,- **81**
USK: Ohne Altersbeschränkung

NHL 07
Dank des Skillsticks eine intuitive Steuerung für ein großartiges Schlittschuherlebnis.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,- **89**
USK: Ohne Altersbeschränkung

32nd Americas Cup
Spannende Rennen auf dem Wasser, es mangelt aber an Atmosphäre.
07/07 | Morphicon | Ca. € 50,- **80**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Madden NFL 07
Die NFL Europe feiert ihren Einstand. Das ist Football in Reinkultur.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 50,- **88**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Ski Alpin Racing 2007
Abfahrt, Slalom und Super-G mit motivierendem Karrieremodus.
01/07 | RTL | Ca. € 30,- **80**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Tiger Woods PGA Tour 07
Grafik und Realismus sind spitze. Aber nur wenig Neues im Vergleich zur 06er-Ausgabe.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,- **86**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Top Spin 2
Der Karrieremodus stolpert aufgrund einiger Fehler. Dennoch ein tolles Tenniserlebnis.
02/07 | Dtp | Ca. € 20,- **79**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Rennspiele

Need for Speed Most Wanted
40 Stunden Spielspaß und stilvolle Grafik lassen Rennspielerherzen höher schlagen.
01/06 | Electronic Arts | Ca. € 10,- **90**
USK: Ab 12 Jahren

Race: The WTCC-Game
Einsteigerfreundliche Simulation der GTR 2-Entwickler ohne Karrieremodus.
01/07 | Eidos | Ca. € 15,- **86**
USK: Ohne Altersbeschränkung

DTM Race Driver 3
Trotz fehlender Karriereoption bietet der dritte Teil der Reihe einen riesigen Umfang.
04/06 | Codemasters | Ca. € 10,- **89**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Xpand Rally Xtreme
Force Feedback par excellence, Grafik und umfangreicher Karrieremodus überzeugen.
02/07 | Deep Silver | Ca. € 10,- **84**
USK: Ohne Altersbeschränkung

GT Legends
Der umfangreiche Karrieremodus und die hervorragende Fahrphysik machen Laune.
11/05 | Atari | Ca. € 15,- **89**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Juiced
Die Hatz nach Respekt-Punkten fesselt, Features wie Wetten machen Spaß.
07/05 | THQ | Ca. € 10,- **84**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Colin McRae Dirt
Dreck, Schmutz, Offroad – das neue Colin McRae in gewohnter Top-Form.
07/07 | Codemasters | Ca. € 30,- **88**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Flat Out 2
Unrealistische Zerstörungsorgie mit witzigen Minispielen, aber schwerem Rennteil.
09/06 | Eidos | Ca. € 10,- **83**
USK: Ab 12 Jahren

GTR 2
Gute KI und ultrarealistische Physik fordern Rennspielprofis lange Zeit heraus.
10/06 | Atari | Ca. € 35,- **87**
USK: Ohne Altersbeschränkung

World Racing 2
130 Rennen im Karrieremodus, riesiger Fuhrpark – Langzeitmotivation ist sicher.
11/05 | Atari | Ca. € 10,- **83**
USK: Ohne Altersbeschränkung

BEST OF PC GAMES

Hier finden Sie jeden Monat die Klassiker aufgelistet, die in Ihrem Regal stehen sollten. Das Beste: Sie stimmen mit ab, welches Spiel einen Platz in der Ruhmeshalle verdient.

▶ = Neuzugang

Titel	Genre	Entwickler	Ausgabe	Kommentar
Age of Empires	Strategiespiel	Ensemble Studios	11/97	Der Beginn einer grandiosen Echtzeit-Strategie-Serie.
Anno 1602	Aufbauspiel	Max-Design	05/98	Ein kleines Programmierteam aus Österreich erschuf **Anno**.
Baldur's Gate 2: Die Schatten von Amn	Rollenspiel	Bioware	11/00	Von vielen Rollenspielfans bis auf den heutigen Tag innig geliebt.
Battlefield 1942	Mehrspieler-Shooter	Dice	11/02	Der Mehrspieler-Shooter schlug förmlich ein wie eine Bombe.
C&C: Der Tiberiumkonflikt	Strategiespiel	Westwood	09/95	**Der Tiberiumkonflikt** war richtungsweisend für das Strategie-Genre.
Civilization 2	Aufbauspiel	Microprose	05/96	Sorgte für durchwachte Nächte: „Nur noch einen Zug machen!"
Counter-Strike (dt.)	Mehrspieler-Shooter	Valve	02/01	Trotz seines Alters immer noch der beliebteste Mehrspieler-Shooter.
Dark Project: Der Meisterdieb	Taktik-Shooter	Looking Glass Studios	02/99	Meisterdieb Garrett erfand quasi das Sub-Genre der Schleich-Shooter.
Day of the Tentacle	Adventure	Lucas Arts	10/93	Wer Adventures mag, kommt um diesen brüllend komischen Klassiker nicht herum.
Deus Ex	Taktik-Shooter	Ion Storm	08/00	Warren Spector hob damit ein wahres Kultspiel aus der Taufe.
Diablo	Action-Rollenspiel	Blizzard	02/97	Blizzards erster Meilenstein im Action-Adventure-Genre.
Diablo 2	Action-Rollenspiel	Blizzard	09/00	Größer, besser, bunter. Die deutsche Version bot jedoch seltsame Namen.
Die Siedler 2	Aufbauspiel	Blue Byte	06/96	Wuseln, bis der Arzt kommt. Die Pixelmännchen wurden Stars.
Die Sims	Aufbauspiel	Maxis	10/00	Warum nicht einfach das Leben selbst simulieren? Großartiges Spiel.
Die Sims 2	Aufbauspiel	Maxis	10/04	Eine wahre Geldmaschine – dank zahlreicher Erweiterungen.
Far Cry (dt.)	Ego-Shooter	Crytek	05/04	Das Inselabenteuer mit der tollen Grafik überzeugt auch heute noch.
GTA Vice City	Action-Adventure	Rockstar North	07/03	Die riesige Spielwelt mit Unmengen an Möglichkeiten war der Knaller.
Half-Life (dt.)	Ego-Shooter	Valve	12/98	Erster Auftritt von Mr. Freeman, ungemein spannend.
Half-Life 2	Ego-Shooter	Valve	12/04	Freeman zum Zweiten, in Edelgrafik und mit neuartiger Physik-Engine.
Need for Speed Underground	Rennspiel	EA Black Box	01/05	Babes, Autos und wüste Straßenrennen – ein echter Rausch.
Rebel Assault	Actionspiel	Lucas Arts	01/94	Sorgte für einen hohen Abverkauf von CD-ROM-Laufwerken.
Sim City 2000	Aufbauspiel	Maxis	03/94	Städte planen und kleine Orte zu Metropolen ausbauen – Sucht pur.
Starcraft	Strategiespiel	Blizzard	06/98	Führte in Korea einen neuen Volkssport ein: E-Sport.
▶ **Star Wars: Jedi Knight**	Ego-Shooter	Raven Software	12/97	Lichtschwertduelle und actionreiche Shooter-Abschnitte boten **Star Wars**-Flair pur.
System Shock	Taktik-Shooter	Looking Glass	11/94	Die spannungsgeladene Cyberpunkstory wurde großartig präsentiert.
Tomb Raider	Action-Adventure	Core Design	01/97	Der erste Auftritt der kessen Archäologin sorgte für offene Münder.
Warcraft 2: Tides of Darkness	Strategiespiel	Blizzard	02/96	Großartiges Strategie-Spektakel zwischen Horde und Allianz.
Wing Commander 3: Heart of the Tiger	Weltraum-Shooter	Origin	02/95	Mark Hamill (L. Skywalker) als Colonel Blair. Klasse Videos und Missionen.
Warcraft 3: Reign of Chaos	Strategiespiel	Blizzard	08/02	Fantastische Rendervideos, eine packende Story, coole Einheiten.
World of Warcraft	Online-Rollenspiel	Blizzard	07/05	Online-Rollenspiele wurden quasi über Nacht salonfähig.
X-Wing	Weltraum-Shooter	Lucas Arts	05/93	Endlich konnte man sich am PC wie Luke Skywalker fühlen und das Böse besiegen.

IHRE STIMME ZÄHLT – WÄHLEN SIE MIT!

Unsere Ruhmeshalle „Best of PC Games" soll noch wachsen – helfen Sie uns dabei.

Die von uns ausgewählten Klassiker spiegeln nur einen Teil der wichtigsten Spiele aller Zeiten wider. Daher stellen wir Ihnen jeden Monat einen neuen Kandidaten vor, den Sie in die Bestenliste hineinwählen dürfen. Diesmal nominieren wir die Flugsimulation **TFX** (PC Games 12/93, Wertung: traumhafte 95 %). Wenn Sie den Titel in der Ruhmeshalle platzieren möchten, nehmen Sie an der entsprechenden Umfrage teil, die wir jeweils zum Erscheinungstag der aktuellen Ausgabe starten.

Hinweis: Die Umfrage finden Sie auf unserer Webseite unter pcgames.de/bestofpcg.


TFX



VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG! [1)]

[1)] bei Vorkassebestellungen ab 500€ Bestellwert nur innerhalb Deutschlands

Alle PCs werden inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!

nur 6.90 €

zzgl. 6.90€ Nachnahmegebühr.

Dieses Top Game erhalten Sie zu jedem[3)] bestellten PC-System & Notebook GRATIS!

[3)]gilt nur bei bei PC-Systemen ab 339,- € & Notebooks ab 549,- €

© 2008 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and Need for Speed are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/ or other countries. All Rights Reserved. Mazda, Mazdaspeed, RX-8, RX-7, Mazdaspeed3 and all other associated marks, emblems and designs are used under approval of Mazda Motor Corporation. All other trademarks are the property of their respective owners.

AMD Phenom™ X4 9600

- Prozessor: AMD Phenom™ X4 9600 (4x 2.3 Ghz)
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 3072MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: MSI K9A2 CF-F
- Festplatte: 320GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 512MB ATI Radeon® HD3870 DDR4
- Laufwerk: 18xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16, 1x PCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

849.- €

oder Finanzkauf 2) ab 16€/mtl.

Art-Nr. 4356

Inklusive Windows Vista® Home Premium 928.99



Inklusive Windows Vista® Home Premium 578.99



Inklusive Windows Vista® Home Premium 678.99



Inklusive Windows Vista® Home Premium 828.99

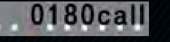


Inklusive Windows Vista® Home Premium 948.99

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.

Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar! Montag-Freitag von 8-20Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

(01801) 99 40 40



(3,9 Cent/ Minute Festnetz der T- COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)

Auslandskunden wählen bitte: +49 1801 - 99 40 40

Brunen IT Distribution GmbH · Hauptstr. 81 · 26446 Friedeburg

Beim Kauf eines PCs/Notebooks mit Internetvertrag[4),5)] sparen Sie **500€**[4),5)] und erhalten das UMTS Modem Gratis!

(kein Finanzkauf möglich) - weitere Informationen hierzu finden Sie unter www.one.de



4) Gilt bei Abschluss eines TPH Vodafone Mobilfunkvertrages im Tarif Surf Mobile M - Netzabdeckung vorausgesetzt - mit einer Mindestvertragslaufzeit von 24 Monaten u. gleichzeitiger Buchung der Datenoption Vodafone WebConnect Fair Flat National durch den weitere Kosten entstehen**. Es gelten die folgenden Konditionen: mtl. Grundpreis € 59,95 €. Ein Tarifwechsel ist während der Mindestlaufzeit nicht möglich.

5) Konditionen WebConnect Fair Flat National Option: Nutzung nur mit GPRS/UMTS-fähigem Endgerät u. Netzverfügbarkeit Inklusiv-Datenvolumen in Höhe von mtl. 5 GB (Fair Flat Policy) gilt für nat. ein-/abgehenden paketvermittelten Datenverkehr im dt. Vodafone- Netz. Nicht genutzte Inklusivleistungen verfallen am Ende des Erfassungszeitraumes. Es gilt eine Fair Flat- Policy: Nach Überschreiten des Fair Flat-Inklusiv-Datenvolumens in zwei aufeinander folgenden Erfassungszeiträumen wird in den folgenden Erfassungszeiträumen die über die Inklusivleistung hinausgehende nat. paketvermittelte Datenübertragung mit € 0,60/MB berechnet. Mindestvertragslaufzeit der WebConect Fair Flat Option: 24 Monate. Abrechnungstakt für Inklusivleistung u. Folgepreis: am Ende jeder Verbindung, mind. jedoch nach 24 Std. wird auf den nächsten vollen 100 KB-Block aufgerundet, Taktung/Rundung erfolgt bei Verbindungen über d. APN wap.vodafone.de getrennt nach Nutzung des Vodafone live!-Portals u. sonst. Nutzung. Eine Auszahlung eines Differenzbetrags ist nicht möglich.



Intel® Core™2 Quad Q6600

- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q6600 (4x2.4 Ghz Quadcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® P5N-D (nForce 750i SLI)
- Festplatte: 1000GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 2x768MB NVIDIA® GeForce 8800GTX SLI
- Laufwerk: 18xDouble Layer DVD +-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 850W Thermaltake Tower Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16, x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Front USB

1499.- € oder Finanzkauf ab 28€/mtl.

Art-Nr. 4340

Inklusive Windows Vista® Ultimate **1648.99**



Intel® Core™2 Duo E8400

- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E8400 (2x3.0 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® P5N-D (nForce 750i SLI)
- Festplatte: 1000GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 768MB NVIDIA® GeForce™ 8800GTX
- Laufwerk: 18xDouble Layer DVD +-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

1049.- € oder Finanzkauf[2)] ab 20€/mtl.

Art-Nr. 4478

Inklusive Windows Vista® Ultimate **1198.99**



Intel® Core™2 Quad Q6600

- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q6600 (4x2.4 Ghz Quadcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® P5N-D (nForce 750i SLI)
- Festplatte: 500GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 2x512MB NVIDIA® GeForce™ 8800GTS G92
- Laufwerk: 18xDouble Layer DVD +-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 700W Thermaltake Tower Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Front USB

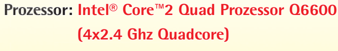
1299.- € oder Finanzkauf[2)] ab 24€/mtl.

Art-Nr. 4465

Inklusive Windows Vista® Ultimate **1448.99**

Intel® Core™2 Quad Q6600

- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q6600 (4x2.4 Ghz Quadcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: EVGA® 780i SLI (nForce 780i SLI)
- Festplatte: 500GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 2x768MB NVIDIA® GeForce™ 8800Ultra
- Laufwerk: 18xDouble Layer DVD +-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 850W Thermaltake Tower Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 3xPCI-E x16, 1xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, 2xGigabit LAN, 6xSATA/Raid, Front USB



2069.- € oder Finanzkauf[2)] ab 39€/mtl.

Art-Nr. 4412

Inklusive Windows Vista® Ultimate **2218.99**



Intel® Core™2 Extreme Quad QX9650

- Prozessor: Intel® Core™2 Extreme Quad Prozessor QX9650 (4x3.0 Ghz Quadcore)
- Prozessorkühler: Xigmatek HDT-S1283
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: EVGA® 780i SLI (nForce 780i SLI)
- Festplatte: 2000GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 2x768MB NVIDIA® GeForce™ 8800GTX SLI
- Laufwerk: Blu-Ray Brenner + 16x DVD-Rom
- Gehäuse: 850W Coolermaster Stacker Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 3xPCI-E x16, 1xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, 2xGigabit LAN, 6xSATA/Raid, Front USB

3299.- € oder Finanzkauf[2)] ab 62€/mtl.

Art-Nr. 4436

Inklusive Windows Vista® Ultimate **3448.99**

made by dynamic-pixels.de



Microsoft GOLD CERTIFIED

www.one.de

Unverzichtbares Know-WoW

für alle WoW-Spieler – exklusive Prämie geschenkt!

Das legendäre PC-Games-World of Warcraft-Sonderheft – jetzt ganz bequem ohne Versandkosten alle zwei Monate im Briefkasten!

HAIL TO THE KING, BABY

003371-3375: Motiv „Arthas“

Gleich eine der limitierten Prämien abgreifen und ein Jahr zum Vorzugspreis und versandkostenfrei jede Ausgabe des World of Warcraft-Sonderhefts von PC Games bequem nach Hause geschickt bekommen!

003008: WoW Game Card



WOW GAME CARD:
60 Tage zocken für lau!



SHAKES-&-FIDGET-T-SHIRT
Exklusiv und limitiert: eines von drei Shakes-&-Fidget-Shirts kostenlos schicken lassen!



6 Ausgaben für nur € 40,- (erscheint zweimonatlich)

Alle Infos zu Abo und Bestellmöglichkeit unter: http://abo.pcgames.de

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0) 89 20 959 125, Fax: +49 (0) 89 20 028 111.

❒ Ja, ich möchte das

PC Games Sonderheft WoW-Jahres-Abo.
(€ 40,-/6 Ausgaben = € 6,67/Ausg.;
Ausland: € 52,-/6 Ausg.; Österreich € 44,80/6 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Gratis-Prämie:

- ❒ T-Shirt „Arthas“, Gr. S (Prämien-Nr. 003371)
- ❒ T-Shirt „Arthas“, Gr. M (Prämien-Nr. 003372)
- ❒ T-Shirt „Arthas“, Gr. L (Prämien-Nr. 003373)
- ❒ T-Shirt „Arthas“, Gr. XL (Prämien-Nr. 003374)
- ❒ T-Shirt „Arthas“, Gr. XXL (Prämien-Nr. 003375)
- ❒ T-Shirt „Schurke“, Gr. L (Prämien-Nr. 003240)
- ❒ T-Shirt „Goblin“, Gr. L (Prämien-Nr. 003241)
- ❒ WoW Game Card (Prämien-Nr. 003008)

(Angebot gilt nur, solange Vorrat reicht)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug
(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. zwei bis drei Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

PG SH 02

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland sechs bis acht Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent des PC-Games-Sonderhefts WoW.
Das Abo gilt für mindestens sechs Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games Sonderheft WoW. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

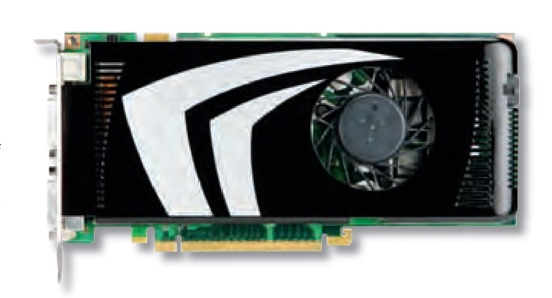
Datum | Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)



Ausführliche Klassenguides + unverzichtbare Tipps und Karten zu allen Instanzen + Profi-Artikel zu Handwerksberufen und Spielmechanik + DIN-A2-Poster mit der PC-Games-Weltkarte oder andere Sonderbeilagen

GEFORCE 9600 GT
ERSTER TEST DER NEUEN DX10-MITTELKLASSE

Wer möglichst günstig spielen will, freut sich über die neue Geforce 9600 GT: Sie kostet nur 150 Euro und ist für den Preis sehr flott. Die Taktraten liegen höher als bei der Geforce 8800 GT, unserem aktuellen Preis-Leistungs-Tipp für rund 200 Euro. So arbeitet der neue G94-Grafikkern mit 650 MHz Chip- und 1.625 MHz Shader-Takt. Der Speicher (512 MB) ist mit 900 MHz getaktet. Bei der Geforce 8800 GT sind es 600/1.512/900 MHz (Chip/Shader/RAM). Dafür hat die 9600 GT nur 64 statt 112 Shader-Einheiten. So ist die 8800 GT etwa bei **Crysis** 20 Prozent schneller.



Diesen Benchmark gewinnt die erste Geforce-9-Karte gegen AMDs Radeon HD 3850 (150 Euro) und sogar die teurere HD 3870 (170 Euro). Auch bei **Call of Duty 4** und **UT 3** liegt sie vor den beiden AMD-Modellen (1.280x1.024, 4x FSAA/8:1 AF). Der Vorsprung ist aber gering – ob Sie eine HD 3850 oder die 9600 GT kaufen, sollten Sie von der Preisentwicklung abhängig machen.
Info: www.nvidia.de

TEST 780G
ONBOARD-GRAFIK FÜR SPIELE UND HD-VIDEOS

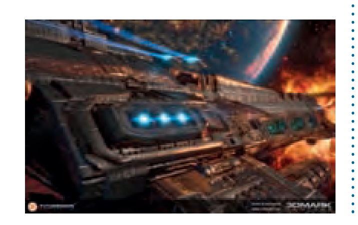
Der neue Mainboard-Chipsatz 780G verfügt über die integrierte Grafikeinheit Radeon HD3200. Damit läuft **CS: Source** in 1.024x768 mit 66 Fps. Der Vorgänger-Chip 690G erreicht nur 31 Fps. **Anno 1701** läuft mit dem 780G aber nur in niedriger Detailstufe flüssig, **Crysis** ist in keiner Einstellung spielbar.

Die eigentliche Stärke des 780G liegt allerdings in der Wiedergabe von HD-Filmen: Die Onboard-Grafik nimmt nämlich dem Prozessor die Arbeit ab und berechnet alle wichtigen Video-Formate. So lief die HD-DVD **Chronicles of Riddick** in der „Full-HD"-Auflösung 1.920x1.080 ruckelfrei bei nur 34 Prozent CPU-Last (Athlon 64 X2 4200+). Mit dem 690G sind es hingegen 83 Prozent. Der Prozessor wird somit wärmer, braucht einen lauteren Lüfter und nimmt mehr Strom auf. Grundsätzlich ist der Stromverbrauch mit dem 780G niedriger als beim Vorgänger.
Info: www.amd.com/de-de

3D MARK VANTAGE
NEUER 3D MARK LÄUFT NUR EINMAL

Den Schrecken vieler 3D-Mark-Fans bestätigte Futuremark-Präsident Oliver Baltuch: 3D Mark Vantage wird in der kostenlosen Version nur ein einziges Mal durchlaufen. Hobby-Benchmarker müssen deshalb eine Lizenz erwerben – sie kostet allerdings weniger als fünf Euro. Damit kann der neue 3D Mark dann beliebig oft in den Standardeinstellungen ausgeführt werden – Einstelloptionen bietet erst eine teurere Version.

Zudem brauchen Sie Windows Vista und eine DX10-fähige Grafikkarte, um die beeindruckenden Benchmark-Szenen überhaupt zu starten.
Info: www.futuremark.com





Daniel Möllendorf

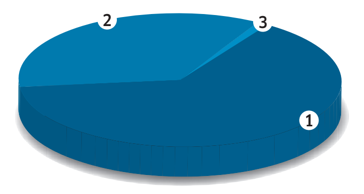
„Haben Sie schon mal übertaktet?"

Das ist sehr einfach: Wenn Sie einen günstigen Core-2-Prozessor haben, setzen Sie einfach die CPU-Spannung um 0,1 bis 0,15 Volt herauf und senken den RAM-Teiler – schon sind 3 GHz oder mehr möglich. Die Werte für Northbridge- oder FSB-Spannung passen aktuelle Mainboards automatisch an. Intels Standardkühler reicht dabei meistens aus. Für 6.121 MHz ist natürlich mehr Aufwand nötig. Den Rekordwert hat Michael Schnetzer erzielt. Anstelle des kompakten Intel-Kühlers verwendete er ein wuchtiges Kühlrohr, gefüllt mit flüssigem Stickstoff. Temperatur am Kühler: minus 136 Grad Celsius. Die CPU-Spannung erhöhte der OC-Profi von 1,35 Volt auf abenteuerliche 2,11 Volt. Dafür lötete er zusätzliche Spannungsmods auf die Platine. Als Hardware-Bastler bin ich von Michaels Arbeit begeistert. 3,52 GHz und ein Luftkühler reichen mir aber für meinen Spiele-PC aus. Was halten Sie von Extreme-Overclocking? Schreiben Sie einfach an: daniel.moellendorf@pcgames.de

UMFRAGE

Welches Betriebssystem nutzen Sie zum Spielen?

1. Windows XP **64%**
2. Windows Vista **35%**
3. Ein anderes **1%**



[Quelle: pcgameshardware.de, Teilnehmer: 1.668]

+++ NEWSTICKER +++

BREITBILD-LCDS GÜNSTIGER
Fast alle aktuellen Spiele bieten eine Breitbild-Auflösung samt größerem Bildausschnitt. Erfreulich für Spieler: Breitbild-TFTs mit 20 oder 22 Zoll sind in den vergangenen Wochen deutlich günstiger geworden. So kostet der Acer Value Line AL2016WBSD (20 Zoll) nur 175 Euro – im Januar waren es noch etwa 200 Euro. Der Preis des Viewsonic Optiquest Q22WB (22 Zoll) ist sogar von 225 auf 180 Euro gesunken. Für die aktuelle Referenz, den PG221 von Asus, zahlen Sie 450 statt 480 Euro. Unsere Preis-Leistungs-Empfehlung ist hingegen der Viewsonic VX2240W für 250 Euro.
Info: preissuche.pcgames.de

PREISWERTER SLI-CHIPSATZ
Nvidias neuer Mainboard-Chipsatz Nforce 750i SLI ermöglicht SLI mit zwei Grafikkarten, denen jeweils acht PCI-Express-Bahnen zur Verfügung stehen. Anders als sein Vorgänger 650i SLI unterstützt der neue Chipsatz PCI-E 2.0 und somit die doppelte Bandbreite, sofern Sie eine PCI-E-2.0-fähige Grafikkarte wie die Geforce 8800 GT, die 8800 GTS mit 512 MB oder eine Karte der Geforce-9-Reihe verwenden. Zwei 8800-GT-Karten sind daher auf dem 750i SLI bis zu 20 Prozent schneller als auf dem 650i SLI. Entsprechende Boards sind bereits für rund 120 Euro verfügbar.
Info: www.nvidia.de

OC-REKORD MIT 6.121 MHZ
Übertaktungsprofi Michael „no_name" Schnetzer hat mit einem QX9650-Prozessor samt Flüssigstickstoffkühlung den Weltrekord im Benchmark Super Pi erreicht. Das Ergebnis im wichtigen 1M-Test: 7,437 Sekunden. Der alte Rekord lag bei 7,453 Sekunden.
Info: www.awardfabrik.de



FLUCH UND SEGEN

Viele Windows-Nutzer wissen nicht, dass der gefürchtete „Blaue Bildschirm" die Fehlersuche und -behebung deutlich erleichtern kann.

Bluescreen-Analyse

Von: Marco Albert

Eine Bluescreen-Fehlermeldung ist ärgerlich, kann aber der erste Schritt zur erfolgreichen Fehlersuche sein. Wir zeigen, wie das geht.

Viele Anwender sind genervt, wenn sie die berühmte Fehlermeldung auf blauem Hintergrund sehen. Doch die sogenannten Bluescreens sind nicht unbedingt schlecht, da Sie mit deren Hilfe den Fehler eingrenzen und häufig beheben können. In diesem Artikel möchten wir Ihnen erläutern, wie Sie den vermeintlichen Absturz auswerten und die Fehlerquelle identifizieren. Microsoft bezeichnet den Bluescreen übrigens als unerwarteten Systemabbruch oder Stop-Fehler.

ANZEIGE DES BLUESCREENS

Der „blaue" Fehler kann bei Windows XP und Vista auftreten, allerdings wird er beispielsweise mit XP Home Edition gar nicht angezeigt. Microsoft geht davon aus, dass Heimanwender nichts mit dem Fehler anfangen können, und lässt direkt neu starten. Dies schalten Sie wie folgt ab: Drücken Sie die Windows-Taste und „Pause" gleichzeitig; wenn Sie Vista nutzen, müssen Sie nun auf „Erweiterte Systemeinstellungen" klicken. XP-Anwender betätigen direkt unter „Erweitert" – „Starten und Wiederherstellen" die Schaltfläche „Einstellungen". Entfernen Sie nun den Haken der Option „Automatisch Neustart durchführen". Prüfen Sie in diesem Menü gleich, ob das Häkchen „Ereignis in das Systemprotokoll eintragen" gesetzt ist. Zu dem wichtigen Punkt „Debuginformationen speichern" erfahren Sie im nächsten Tipp mehr. Mit „OK" verlassen Sie den Dialog wieder und übernehmen die Einstellungen.

WAS VERRÄT EIN BLUESCREEN?

Der Stop-Fehler gibt Ihnen einen groben Anhaltspunkt, warum Windows seinen Dienst eingestellt hat. In der Regel werden aber nur recht allgemeine Verhaltenshinweise gegeben, die bei einem spezifischen Problem selten weiterhelfen. Bei Windows XP und Vista wird fast immer eine Datei angezeigt, die bei der Fehlersuche hilft. Fängt der Dateiname mit „nv" oder „ati" an, besteht meistens ein Problem mit der Grafikkarte. Lässt sich dieser Fehler nicht durch einen aktuellen Treiber beheben, sollten Sie die Kühlung des 3D-Beschleunigers prüfen und alle Übertaktungsmaßnahmen reduzieren. Mit Hilfsprogrammen wie dem Rivatuner überwachen Sie dabei die Kerntemperatur. Eine komplet-

> **WAS IST?**
>
> **DEBUGGING**
> Technik zum Auffinden, Diagnostizieren und Beheben von Fehlern in Hardware und Software
>
> **NTFS**
> New Technology File System. Aktuelles Microsoft-Dateisystem für Windows NT, 2000, XP und Vista. NTFS ermöglicht Zusatzfunktionen wie Dateiverschlüsselung.

te Übersicht über alle möglichen Fehlercodes gibt es unter http://msdn2.microsoft.com/en-us/library/ms793630.aspx.

DAS SPEICHERABBILD

Windows zeigt durch den Bluescreen zwar einen Fehler an, der Fehlercode hilft aber nicht immer weiter. Viel interessanter ist das sogenannte Speicherabbild (Crash Dump), welches während der Fehlermeldung erstellt wird. Mithilfe der „Debugging Tools for Windows“ analysieren Sie das Speicherabbild und finden so häufig schnell und präzise die Ursache des Bluescreens. Die Komplexität dieser Datei legen Sie in den erweiterten Systemeinstellungen fest. Mit „Kleines Speicherabbild“ wird die geringstmögliche Datenmenge gespeichert, mit der Sie das Problem bereits erkennen können. Für diese Option werden rund 2 MB auf dem Bootdatenträger des Computers benötigt. Bei jedem schweren Ausnahmefehler legt Windows eine neue Datei an. Mit „Kernelspeicherabbild“ wird der Kernelspeicher festgehalten. Abhängig vom eingebauten Arbeitsspeicher müssen Sie 50 MB bis 800 MB für die Auslagerungsdatei auf dem Bootdatenträger bereitstellen. Mit „Vollständiges Speicherabbild“ wird der gesamte Inhalt des Systemspeichers festgehalten, wenn ein Stop-Fehler auftritt. Für diese Option benötigen Sie genug Platz auf dem Bootdatenträger, um den gesamten physischen Arbeitsspeicher zuzüglich 1 MB aufzunehmen.

Nutzen Sie die Option „Kleines Speicherabbild“, schreibt Windows bei jedem „Absturz“ eine neue Datei. Bei den anderen beiden Auswahlmöglichkeiten kommen Sie nicht umhin, diese Funktion separat zu aktivieren. Dazu erscheint eine Checkbox direkt unter den Optionen. Wir empfehlen Ihnen, das „Kleine Speicherabbild“ zu verwenden, da hier alle wichtigen Informationen zur Fehlersuche enthalten sind.

FEHLERSUCHE PER SPEICHERABBILDANALYSE

Sie benötigen zunächst die Microsoft Debugging Tools for Windows. Diese Software gibt es für Windows XP und Vista sowie als 32-Bit- (x86) oder 64-Bit-Version (x64). Des Weiteren ist das sogenannte Windows-Symbol-Paket zur Auswertung der Dump-Datei (Speicherabbild) nötig. Wenn Sie eine schnelle Internetanbindung besitzen, ist es nicht notwendig, das Paket zu installieren. Klicken Sie unter „Start“ – „Programme“ – „Debugging Tools for Windows“ auf die Verknüpfung „WinDbg“. Wählen Sie nun „File“ – „Symbol File Path“, über „Browse“ geben Sie den Pfad zum installierten Windows-Symbol-Paket an. Der Standardpfad ist C:\Windows\Symbols. Haben Sie die Zusatzsymbole nicht eingespielt, können Sie diese auch per Internet nachladen. Tragen Sie dazu unter „File“ – „Symbol File Path“ folgenden Befehl ein:

SRV*c:\windows\symbols*http://msdl.microsoft.com/download/symbols

Bestätigen Sie nun mit „OK“. Beachten Sie, dass nach jedem Neustart von Windbg der Symbolpfad erneut einzugeben ist. Klicken Sie anschließend auf „File“ – „Open Crash Dump“ (Tastaturkürzel: „Strg“ plus „P“). Die notwendigen Dateien finden Sie unter C:\Windows\Minidump, die Bezeichnung enthält das Erstellungsdatum. Die ersten beiden Zahlen geben den Monat, die nächsten zwei den Tag an. Sie können auch Speicherabbilder von anderen Rechnern analysieren. Nach einigen Sekunden erscheint das Protokoll, das mit „Followup: MachineOwner“ endet. Geben Sie in der unteren Kommandozeile diesen Befehl ein:

!analyze -v

Alternativ können Sie auch unter „Use !analyze -v to get detailed debugging information“ den Befehl direkt anklicken, er ist verlinkt. Nach wenigen Sekunden sehen Sie einen detaillierten Fehlerbericht

ARBEITSMATERIAL

WINDOWS XP ODER VISTA

DEBUGGING TOOLS FOR WINDOWS V.6.8.4.0 (X86): WWW.MICROSOFT.COM/WHDC/DEVTOOLS/DEBUGGING/INSTALL64BIT.MSPX

DEBUGGING TOOLS FOR WINDOWS: V.6.8.4.0 (X64): WWW.MICROSOFT.COM/WHDC/DEVTOOLS/DEBUGGING/INSTALL64BIT.MSPX

WINDOWS SYMBOL PACKAGES: WWW.MICROSOFT.COM/WHDC/DEVTOOLS/DEBUGGING/SYMBOLPKG.MSPX

MICROSOFT KNOWLEDGEBASE: HTTP://SUPPORT.MICROSOFT.COM

BUG CHECK CODES: HTTP://MSDN2.MICROSOFT.COM/EN-US/LIBRARY/MS793630.ASPX

ANALYSE EINES STOP-FEHLERS

Der blaue Bildschirm

1

abgebrochen oder beendet.

Wenn Sie diese Fehlermeldung zum ersten Mal angezeigt bekommen, sollten Sie den Computer neu starten. Wenn diese Meldung weiterhin angezeigt wird, müssen Sie folgenden Schritten folgen:

Stellen Sie sicher, dass neue Hardware oder Software richtig installiert ist. Fragen Sie Ihren Hardware- oder Softwarehersteller nach möglicherweise erforderlichen Windows-Updates, falls es sich um eine Neuinstallation handelt.

Falls das Problem weiterhin bestehen bleibt, sollten Sie alle neu installierte Hardware oder Software deinstallieren. Deaktivieren Sie BIOS-Optionen wie Caching oder Shadowing. Starten Sie den Computer neu, drücken Sie die F8-Taste, um die erweiterten Startoptionen zu wählen, und wählen Sie dann den abgesicherten Modus, falls Sie zum Löschen oder Deaktivieren von Komponenten den abgesicherten Modus verwenden müssen.

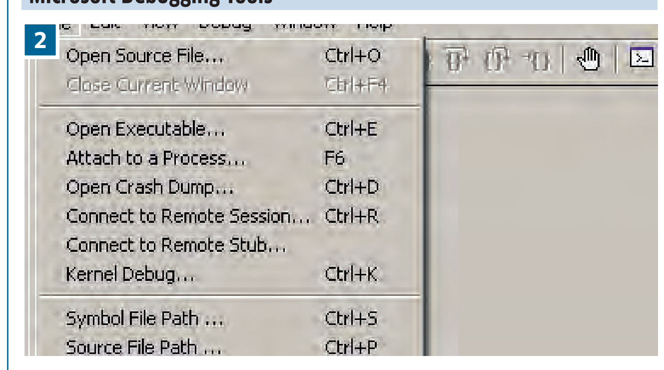
Technische Information:

*** STOP: 0x000000F4 (0x00000003,0x88B78790,0x88B78904,0x80604418)

Speicherabbild des physischen Speichers wird erstellt.
Abbild des physischen Speichers wurde erstellt.
Wenden Sie sich an den Systemadministrator oder den technischen Support.

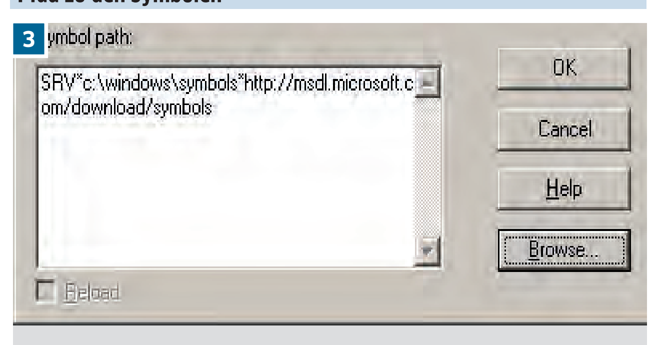
ARBEITSVERWEIGERUNG | Windows wechselt in eine Notansicht und meldet einen schweren Ausnahmefehler. Gleichzeitig wird ein Speicherabbild erstellt.

Microsoft Debugging Tools



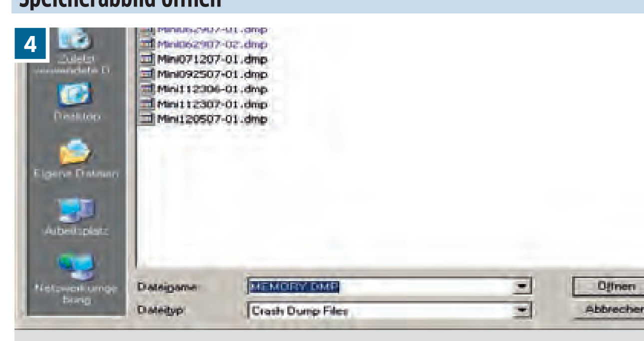
ANALYSE VORBEREITEN | In den Microsoft Debugging Tools befindet sich das Programm Windbg. Bevor Sie jedoch die Analyse beginnen, müssen die Symbole geladen werden.

Pfad zu den Symbolen



ONLINE-NACHSCHUB | Möchten Sie das Windows-Symbol-Paket nicht installieren, können Sie die notwendigen Zeichen auch direkt aus dem Internet nachladen.

Speicherabbild öffnen



FEHLER FINDEN | Öffnen Sie die DMP-Datei des letzten Absturzes. Im Dateinamen ist das Datum enthalten. Die Ansicht „Details“ erhöht die Übersichtlichkeit.

Speicherfehler

```
TACK_TEXT
ab24000 80512161 c0600400 c0080000 bab2406c nt!MiLocateAddress+0x2a
ab24010 8051f505 10000024 bab2406c 10000024 nt!MiCheckVirtualAddress+0x3b
ab2406c 80543568 00000000 10000024 00000000 nt!MmAccessFault+0xa35
ab2406c 8054144c 00000000 10000024 00000000 nt!KiTrap0E+0xd0
ab240fc 00000000 badb0d00 00000000 8051fc84 nt!KiTrap02+0x60

TACK_COMMAND:  kb

OLLOWUP_IP:
t!MiLocateAddress+2a
0520092 e8593900000     call    nt!MiLocateAddressInTree (80523940)

YMBOL_STACK_INDEX:  0

YMBOL_NAME:  nt!MiLocateAddress+2a

OLLOWUP_NAME:  MachineOwner

ODULE_NAME: nt

EBUG_FLR_IMAGE_TIMESTAMP:  41107b0d

MAGE_NAME:  memory_corruption

AILURE_BUCKET_ID:  0x7f_8_nt!MiLocateAddress+2a

UCKET_ID:  0x7f_8_nt!MiLocateAddress+2a

ollowup: MachineOwner

kd>
```

ZU VIEL TAKT | Mit dem Befehl „!analyze -v" wird das Speicherabbild analysiert. Diese Anzeige deutet auf einen Fehler des Arbeitsspeichers hin. Er ist zu hoch übertaktet.

Fehler durch die Festplatte

```
MER_CRASH_COUNT:  1
...JLT_BUCKET_ID:  DRIVER_FAULT
ERROR_CODE:  (NTSTATUS) 0xc0000006 - Die Anweisung "0x%08lx" verweist auf Speicher bei "0x
IO_ERROR:  (NTSTATUS) 0xc000000e - Ein nicht vorhandenes Gerät wurde angegeben
EXCEPTION_STR:  0xc0000006_c000000e
FAULTING_IP:
+75b1cfd5
75b1cfd5 ??              ???
BUGCHECK_STR:  0xF4_IOERR_C000000E
FOLLOWUP_IP:
+75b1cfd5
75b1cfd5 ??              ???
FOLLOWUP_NAME:  MachineOwner
MODULE_NAME: hardware_disk
STACK_COMMAND:  kb
FAILURE_BUCKET_ID:  0xF4_IOERR_C000000E_IMAGE_hardware_disk
BUCKET_ID:  0xF4_IOERR_C000000E_IMAGE_hardware_disk
Followup: MachineOwner
```

NÜTZLICH |In diesem Speicherabbild wird auf ein Problem mit einer Festplatte hingewiesen. Es stellt sich heraus, dass der Stromstecker nicht richtig fest sitzt.

über den Absturz des Rechners. Wichtige Hinweise geben unter anderem die Angaben unter „MODULE_NAME" und „IMAGE_NAME".

Nicht immer ist der Hinweis so aussagekräftig wie in unserem Beispiel: Die Meldung „memory_corruption" deutet auf ein Problem mit dem Arbeitsspeicher hin und tatsächlich hatten wir diesen zuvor übertaktet. Oft wird unter „IMAGE_NAME" auch eine DLL-Datei wie beispielsweise „nv4_disp.dll" angegeben. In diesem Fall gibt es ein Problem mit der Grafikkarte. Nach kurzem Nachforschen stellte sich in unserem Fall heraus, dass die Karte nicht ausreichend gekühlt wurde. Die häufigsten Bluescreen-Fehlermeldungen aus unserem Labor und die entsprechenden Lösungsansätze haben wir im Extrakasten unten zusammengestellt. Natürlich hilft häufig auch eine ausführliche Suche im Internet.

Möchten Sie eine weitere Dump-Datei analysieren, müssen Sie zunächst den laufenden Debug-Modus stoppen. Klicken Sie dazu auf „Debug" – „Stop Debugging" (Tastaturkürzel: „Shift" plus „F5"). Anschließend können Sie über „File" – „Open Crash Dump" das nächste Speicherabbild öffnen.

HILFE VON MICROSOFT

Microsoft führt im Internet unter http://support.microsoft.com eine ausführliche Datenbank über Probleme von Windows und deren Lösung. Die sogenannte Knowledgebase gibt es auch deutschsprachig, allerdings ist der englische Teil deutlich umfangreicher. Die Suche nach unserem Beispiel „memory_corruption" fördert acht deutsche und 528 englische Artikel zutage. Zudem sind die deutschsprachigen Einträge häufig maschinell übersetzt und daher nur schlecht verständlich.

DIE EREIGNISANZEIGE

Windows XP und Vista führen eine Art Protokoll über die Vorgänge im System. Diese Daten aus der sogenannten Ereignisanzeige können bei der Fehleranalyse helfen, vor allem dann, wenn sich das Problem mit den vorherigen Tipps nicht lösen lässt. Unter „Start" – „Einstellungen" – „Systemsteuerung" – „Verwaltung" – „Ereignisanzeige" erfahren Sie, welche Dienste oder Anwendungen vor dem Absturz gestartet wurden und ob diese schon ein Problem gemeldet haben. Den unerwarteten Systemabbruch an sich kann die Ereignisanzeige natürlich nicht aufzeichnen. ❑

HÄUFIGE STOP-FEHLER

Fehlermeldung	Fehlerursache	Lösungen
DATA_BUS_ERROR (0x0000002E)	Fehler durch Arbeitsspeicher oder Festplatte	Speicherspannung erhöhen, Takt/Latenzen reduzieren, RAM/Festplatte austauschen
DRIVER_POWER_STATE_FAILURE (0x0000009F)	Problem mit dem Energiesparmodus, S3/S4 funktioniert nicht.	Im BIOS S3/S4 abschalten
INACCESSIBLE_BOOT_DEVICE (0x0000007B)	Windows kann nicht auf die Systemfestplatte zugreifen.	Festplatte prüfen, Reparaturkonsole nutzen, Windows neu installieren
IRQL_NOT_LESS_OR_EQUAL (0x0000000A)	Treiberproblem	Treiber auf dem System aktualisieren, Hardware tauschen
KERNEL_DATA_INPAGE_ERROR (0x0000007A)	Fehler beim Zugriff auf die Auslagerungsdatei	Möglicher Virenbefall, Festplatte oder RAM tauschen
KERNEL_STACK_INPAGE_ERROR (0x00000077)	Fehler beim Zugriff auf die Auslagerungsdatei	Festplatte tauschen, möglicher Virenbefall: Bootsektorvirus entfernen
KMODE_EXCEPTION_NOT_HANDLED (0x0000001E)	Problem mit Prozessor, Speicher oder Mainboard	Übertaktung rückgängig machen, Speicherabbild auswerten
MISMATCHED_HAL (0x00000079)	Fehler beim Wechsel von Single- auf Multicore-CPU	Windows neu installieren oder manuelle Reparatur (Infos: WEBCODE 23HH)
NTFS_FILE_SYSTEM (0x00000024)	Beschädigung des NTFS-Dateisystems	ATA-Treiber neu installieren, Speicherabbild und Ereignisanzeige auswerten
PAGE_FAULT_IN_NONPAGED_AREA (0x00000050)	Fehler im L2-Cache, Arbeitsspeicher oder Video-RAM	Hardware austauschen, „chkdsk /r" in der Wiederherstellungskonsole ausführen
STATUS_IMAGE_CHECKSUM_MISMATCH (0xC0000221)	Beschädigter Treiber oder beschädigte System-DLL	Reparaturkonsole starten und „sfc /scannow" eingeben, Dateien ersetzen
STATUS_SYSTEM_PROCESS_TERMINATED (0xC000021A)	Fehler im Benutzersubsystem	Zuletzt installierten Treiber oder Anwendung wieder entfernen
THREAD_STUCK_IN_DEVICE_DRIVER (0x000000EA)	Fehler in einem Gerätetreiber, häufig Nvidia-Grafikkarten	Treiber-Update, Reduzierung der Hardwarebeschleunigung („Systemsteuerung" – „Anzeige" – „Einstellungen" – „Erweitert" – „Problembehandlung")
UNEXPECTED_KERNEL_MODE_TRAP (0x0000007F)	Rechenfehler des Prozessors	Übertaktung rückgängig machen, Spannungen erhöhen
Unmountable_Boot_Volume (0x000000ED)	Write-Caching der Festplatte (standardmäßig aus)	Write-Caching abschalten, „chkdsk /r" in der Wiederherstellungskonsole ausführen


Ehe ist,
wenn sie
ihren Willen
kriegt und
er seine
Ruhe.
COMEDY CENTRAL
EHE IST...
Die neue Sitcom aus den USA. Jetzt auch bei uns im Free-TV.
Besonders lustig für Männer, für Frauen und für Paare.
Mehr Infos unter www.ehe-ist.de
Donnerstags 21:15 Uhr
Copyright © 2008 Sony Pictures Television Inc. All Rights Reserved.



xmx empfiehlt Original Microsoft® Windows Vista®
ALLE XMX PC-SYSTEME
INKLUSIVE DEM
TOP-GAME
NEED FOR SPEED
PROSTREET
© 2008 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and Need for Speed are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. 'Nissan' and the names, logos, marks and designs of the NISSAN products are trademarks and/or intellectual property rights of NISSAN MOTOR CO., LTD. and used under license to Electronic Arts Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E4500
BIS ZU 2x3.2GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
2048MB High End PC800 DDR2
512MB ATI Radeon® HD3650
500GB SATA 8mb Cache,7.200u/min
Interne Wasserkühlung bereits installiert
18xDVD+-R/RW Double Layer Brenner
Inklusive Windows Vista® Home Premium 768,99 €
689,- €
oder schon ab 13€ mtl./Finanzierung 2)
0,-€ VERSANDKOSTEN 1)
AMD Phenom™ X4 9500 (4x2.2 Ghz)
2048MB High End PC800 DDR2
512MB ATI Radeon® HD3870 DDR4
500GB SATA 8mb Cache,7.200u/min
Interne Wasserkühlung bereits installiert
18xDVD+-R/RW Double Layer Brenner
889,- €
oder schon ab 16€ mtl./Finanzierung 2)
Inklusive Windows Vista® Home Premium 968,99 €
Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 1) Versandkostenfrei sind alle Systeme bei Zahlung per Vorkasse und Lieferung innerhalb Deutschlands.
2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%.
Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versand.
(01801) 99 40 41
0180call
(3,9 Cent/ Minute Festnetz der dt. T-COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)
Auslandskunden wählen bitte: +49 1801 - 99 40 41
MONTAG-FREITAG VON 8-20 UHR & SAMSTAG/SONNTAG VON 10-18 UHR

Hardware-Referenzen

Nur vom Feinsten: Die Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.

▶ = Preis-Leistungs-Tipp

GRAFIKKARTEN

* Durchschnittswert aus **Crysis** und **Unreal Tournament 3** ** Abgewertet *** Die Zahl der Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader-Einheiten ist wesentlich für die Leistung einer Grafikkarte verantwortlich.

Hinweis: Wir listen von neuen Chipsätzen nur die besten Modelle in der Testtabelle auf. Damit schaffen wir Platz für günstigere Grafikkarten.

AGP-Karten

	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
▶ Powercolor Radeon X1950 Pro	ca. € 120,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 (1,4 ns)	574/682 MHz	36/8	1/1 Sone	40 Fps	30,5 Fps	2,99
Gecube Radeon X1950 Pro	ca. € 140,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 (1,4 ns)	574/689 MHz	36/8	4,4/4,4 Sone	40 Fps	30,5 Fps	3,29
MSI NX7800 GS-TD256	ca. € 220,-	Geforce 7800 GS	256 DDR3 (1,4 ns)	375/600 MHz	32/6	1,1/2,9 Sone	21,9 Fps	16 Fps	3,39**

PCI-Express-Karten

	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
Xfx GF 8800 Ultra 650M	ca. € 560,-	Geforce 8800 Ultra	768 DDR3 [0,8 ns]	648/1.134 MHz	128/max. 128	0,8/3,1 Sone	91,5 Fps	78,1 Fps	1,91**
Asus EN8800GTX	ca. € 300,-	Geforce 8800 GTX	768 DDR3 [1,1 ns]	575/900 MHz	128/max. 128	0,7/1,1 Sone	87,7 Fps	71,2 Fps	1,93**
Leadtek Winfast PX8800 GTX TDH	ca. € 300,-	Geforce 8800 GTX	768 DDR3 [1,1 ns]	575/900 MHz	128/max. 128	0,7/1,1 Sone	87,7 Fps	71,2 Fps	1,94**
Point of View 8800 GTS Exo Edition	ca. € 300,-	Geforce 8800 GTS	512 DDR3 [1,0 ns]	702/999 MHz	128/max. 128	0,4/0,5 Sone	87,5 Fps	70,9 Fps	1,98
Edel-Grafikkarten 8800 GT AC-S1	ca. € 270,-	Geforce 8800 GT	512 DDR3 [1,0 ns]	679/950 MHz	112/max. 112	0,5/0,5 Sone	86,8 Fps	62,6 Fps	1,99
Gainward Bliss 8800 GTS PCX	ca. € 250,-	Geforce 8800 GTS	512 DDR3 [1,0 ns]	648/972 MHz	128/max. 128	0,5/0,5 Sone	87,3 Fps	70,6 Fps	2,01
▶ Xpertvision 8800 GT Sonic	ca. € 220,-	Geforce 8800 GT	512 DDR3 [1,0 ns]	648/950 MHz	112/max. 112	0,3/0,5 Sone	86,5 Fps	62,3 Fps	2,01
MSI NX8800GTS-T2D512E-OC	ca. € 260,-	Geforce 8800 GTS	512 DDR3 [1,0 ns]	729/972 MHz	128/max. 128	0,4/0,5 Sone	87,6 Fps	71,4 Fps	2,02
MSI NX8800GT T2D512E-OC	ca. € 200,-	Geforce 8800 GT	512 DDR3 [1,0 ns]	663/950 MHz	112/max. 112	0,6/0,8 Sone	86,6 Fps	62,4 Fps	2,03
Sapphire Atomic HD3870 512M	ca. € 260,-	Radeon HD3870	512 DDR4 [0,8 ns]	824/1.197 MHz	320/64	0,9/0,9 Sone	72,5 Fps	51,5 Fps	2,47
Sapphire HD2900 XT	ca. € 330,-	Radeon HD2900 XT	512 DDR3 [1 ns]	743/828 MHz	320/64	0,3/3,4 Sone	73 Fps	52 Fps	2,52**
MSI RX3870-T2D512E-OC	ca. € 180,-	Radeon HD3870	512 DDR4 [0,8 ns]	800/1.126 MHz	320/64	0,5/0,5 Sone	71,6 Fps	52 Fps	2,57
Gecube Radeon HD3850 XTurbo III	ca. € 150,-	Radeon HD3850	512 DDR3 [1,1 ns]	700/850 MHz	320/64	0,6/0,6 Sone	67,5 Fps	37,4 Fps	2,78
MSI NX8600GTS-T2D256EZ-HD	ca. € 120,-	Geforce 8600 GTS	256 DDR3 [1 ns]	675/1.008 MHz	32/max. 32	Passiv	41,4 Fps	22,4 Fps	3,39**
Asus EAX1950PRO/HTDP/256M/A	ca. € 130,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 [1,4 ns]	581/702 MHz	36/8	0,2/0,2 Sone	37,9 Fps	20,1 Fps	3,55**
Gigabyte GV-RX26T256H	ca. € 75,-	Radeon HD2600 XT	256 DDR3 [1,3 ns]	800/800 MHz	120/24	Passiv	37,5 Fps	18,4 Fps	3,56**

MAINBOARDS

Sockel 775 – Core 2 Duo, Core 2 Extreme, Core 2 Quad, Pentium Dualcore, Celeron

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Gigabyte X38-DQ6	ca. € 200,-	X38	F4/1.0	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,39
Gigabyte P35-DS4	ca. € 120,-	P35	F4/1.0	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,43
▶ Gigabyte P35-DS3P	ca. € 110,-	P35	F2/1.1	3	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, DDR2 und DDR3	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,44
Asus P5W DH Deluxe	ca. € 130,-	975X	0701/1.02G	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firewire, Wifi, Fernb.	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,46
Abit IX38 Quad GT	ca. € 170,-	X38	1.2/1.0	2	x16 (3), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire, Diagnose-LEDs	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,51
Gigabyte P35-DS3	ca. € 80,-	P35	F4/1.0	2	x16 (2), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	6x SATA	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,53
Asus P5N-E SLI	ca. € 85,-	Nforce 650 SLI	0602/1.01G	3	x16 (1), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	5x SATA, 1x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,61
MSI P6N SLI-FI	ca. € 90,-	Nforce 650 SLI	2.0/1.0	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	5x SATA	Ausreichend	Passiv	Probleme mit MDT	Bestanden	1,67
Abit IP35-E	ca. € 70,-	P35	1./1.0	3	x16 (1), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,72
Asrock 4Core1333-ESATA2	ca. € 50,-	P31	1.00/5.05	4	x16 (1), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, 1x Firewire	Mangelhaft	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,94

Sockel AM2 – Sempron, Athlon 64, Athlon 64 FX, Athlon 64 X2

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus M2N32-SLI Deluxe WiFi	ca. € 130,-	Nforce 590 SLI	0504/1.03G	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firewire, Wifi	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,37
Asus Crosshair	ca. € 150,-	Nforce 590 SLI	0121/1.04G	3	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 2x Firewire, LCD-Poster	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,43
Gigabyte MA790FX-DQ6	ca. € 190,-	790FX/SB600	F3C/1.0	2	x16 (4), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,50
▶ Gigabyte M57SLI-S4	ca. € 75,-	Nforce 570 SLI	F5/1.0	2	x16 (2), x1 (3)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,55
Asus M2R32-MVP	ca. € 75,-	RD580/SB600	0607/1.02G	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	5x SATA, 2x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,59
MSI K9N4 SLI	ca. € 75,-	Nforce 500 SLI	1.2/1.0	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA	Gut	1,7 Sone	Bestanden	Bestanden	1,71
Asus M2A-VM HDMI	ca. € 55,-	Nforce 500 SLI	0607/1.02G	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire HDMI	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,75
Asrock Alivedual-ESATA2	ca. € 55,-	M1695/NF3 250	1.0/1.034	3	x16 (1)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA	Befriedigend	Passiv	Kein MDT (800)	Bestanden	2,07
Asrock AM2NF3-VSTA	ca. € 40,-	Nforce3 250	1.80/1.03	5	AGP x8 (1)	1x 100 MBit/s	2x SATA	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	2,11

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

* Stabile Latenzen DDR400, 2,6 Volt; ** Stabile Latenzen DDR500, 2,8 Volt
*** Stabile Latenzen DDR2-667/800; **** Stabile Latenzen DDR2-1066, 2,2 Volt

DDR-RAM

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Garantierte Latenzen	Stabiler Takt	Stabile Latenzen DDR400*	Stabile Latenzen DDR500**	Wertung
G.Skill F1-3200PHU2-2GBNS	ca. € 90,-	2x 1.024 MB, DDR400	2,5-3-3-6	220 MHz DDR, 2,7 Volt	2,5-3-3-6	Nicht möglich	1,99
▶ Qimonda HYS64D64320GU-5-B	ca. € 25,-	1x 512 MB, DDR400	3-3-3-8	230 MHz DDR, 2,6 Volt	2,5-3-3-7	Nicht möglich	2,11

DDR2-RAM

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Garantierte Latenzen	Stabiler Takt	Stabile Latenzen DDR2***	Stabile Latenzen DDR2****	Wertung
Corsair TWIN2X2048-8888C4DF	ca. € 450,-	2x 1.024 MB, DDR2-1111	4-4-4-12	580 MHz DDR, 2,4 Volt	3-3-3-5, 1T	4-4-4-12, 2T	1,51
OCZ Reaper X OCZ2RPX800EB4GK	ca. € 120,-	2x 2.048 MB, DDR2-800	4-4-3-15	550 MHz DDR, 2,3 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-18, 2T	1,63
Transcend TX1066QLJ-2GK	ca. € 80,-	2x 1.024 MB, DDR2-1066	5-5-5-18	590 MHz DDR, 2,1 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-15, 2T	1,64
G.Skill F2-8000CL5D-4GBPQ	ca. € 90,-	2x 2.048 MB, DDR2-1000	5-5-5-15	550 MHz DDR, 2,2 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-15, 2T	1,65
MSC Cell Shock CS2110650	ca. € 50,-	1x 1.024 MB, DDR2-667	5-5-5-15	580 MHz DDR, 2,3 Volt	3-3-3-5, 1T	5-5-5-15, 2T	1,66
Kingston KHX9200D2K2/2G	ca. € 85,-	2x 1.024 MB, DDR2-1150	5-5-5-18	590 MHz DDR, 2,3 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-18, 2T	1,67
Mushkin 996567+	ca. € 45,-	2x 1.024 MB, DDR2-800	4-5-5-12	570 MHz DDR, 2,2 Volt	4-4-4-12, 2T	5-5-5-18, 2T	1,70
▶ MDT M2GB-800K	ca. € 35,-	2x 1.024 MB, DDR2-800	5-5-5-18	450 MHz DDR, 1,9 Volt	5-4-4-12, 1T	Nicht möglich	2,03

EMPFEHLUNGEN DER HARDWARE-REDAKTION



Die Ausstattung des 22-Zoll-TFTs fällt mit drei Schnittstellen (D-Sub, DVI, HDMI) sowie einem Audioausgang spartanisch aus. Dafür überzeugt der spieletaugliche 16:10-Monitor mit einem Helligkeitsbereich von 88 bis 297 Candela, einer sehr guten Bildqualität und einer Reaktionszeit von 21 Millisekunden.

Hersteller: Benq
Preis: Ca. € 340,-
Website: www.benq.de

WERTUNG: 1,87

ASUS M51S

Die Ausstattung des Notebooks ist hochwertig. Ein C2D T7500 mit 2,2 GHz, eine Geforce 9500M (512 MB Video-RAM) sowie 2 GB Speicher garantieren ein flüssiges Spielvergnügen bei CoD 4 und UT 3.

Hersteller: Asus
Preis: Ca. € 1.050,-
Website: www.asus.de

WERTUNG: 2,02

ALPENFÖHN GROSS CLOCK'NER

Bei diesem für Sockel 775 und AM2 geeigneten Turmkühler (720 g) liegen die kupfernen Heatpipes direkt auf dem Prozessor. Zusammen mit dem leisen 120-Millimeter-Lüfter sorgt das für eine gute Kühlung.

Hersteller: EKL
Preis: Ca. € 30,-
Website: www.ekl-ag.de

WERTUNG: 2,39

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

19 Zoll	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Samsung Syncmaster 960BF	ca. € 300,-	DVI-I	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	90 bis 260 cd/m²	Software-OSD	1,76
Viewsonic VX922	ca. € 250,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	65 bis 280 cd/m²	-	1,80
▶ Benq FP93GX+	ca. € 195,-	D-Sub, DVI-D	19 ms	Sehr gut	Gut	80 bis 230 cd/m²	-	1,90
Breitbild (16:10-Format)	**Preis**	**Anschluss**	**Reaktionszeit**	**Bildschärfe**	**Farbbrillanz**	**Regelbereich Helligkeit**	**Besonderheiten**	**Wertung**
Samsung Syncmaster 205BW (20 Zoll)	ca. € 210,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	70 bis 290 cd/m²	-	1,97
▶ Samsung Syncmaster 226BW (22 Zoll)	ca. € 255,-	D-Sub, HDMI	29 ms	Sehr gut	Sehr gut	57 bis 232 cd/m²	USB-Hub, Audio	1,97
Samsung Syncmaster 245B (24 Zoll)	ca. € 375,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Gut	66 bis 388 cd/m²	-	2,00

FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach

	Preis	Interface	Größe	U/min	Lautheit (Normal/Seek)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen*/Schreiben*	Wertung
Samsung Spinpoint F1 HD103UJ	ca. € 230,-	SATA II	1.000 GB	7.200	0,3 Sone/0,5 Sone	13,9 ms	32 MB	91,0/89,4 MB/s	2,27
Seagate Barracuda 7200.11	ca. € 220,-	SATA II	1.000 GB	7.200	0,6 Sone/0,7 Sone	12,7 ms	32 MB	79,6/78,8 MB/s	2,44
▶ Samsung Spinpoint T166 HD501LJ	ca. € 80,-	SATA II	500 GB	7.200	0,2 Sone/0,4 Sone	13,9 ms	16 MB	63,2/63,0 MB/s	2,78

SOUNDSYSTEME

Stereo	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Dynaudio MC 15	ca. € 1.000,-	2	Keine Angabe	Einfach	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,38
Teufel Concept C 2.1 USB	ca. € 120,-	2+1	130 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,50
▶ Speed Link Gravity 2.1 SL-8231	ca. € 40,-	2+1	28 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,90
Mehrkanal	**Preis**	**Lautsprecher**	**RMS (Subwoofer)**	**RMS (Satelliten)**	**Hochtonbereich**	**Mitteltonbereich**	**Tieftonbereich**	**Wertung**
Teufel Concept E Magnum Power Edition	ca. € 160,-	5+1	300 Watt	Je 40 Watt	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,54
Creative Gigaworks S750	ca. € 360,-	7+1	700 Watt	Je 70 Watt	Sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,56
▶ Philips MMS460, 5.1	ca. € 70,-	5+1	30 Watt	Je 10 Watt	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,85

SOUNDKARTEN

	Preis	Soundchip	Ausgänge	CPU-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
▶ Creative SB X-Fi Xtreme Music	ca. € 60,-	X-Fi	3x Line-Out, digital	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,28
Asus Xonar D2	ca. € 130,-	C-Media AV200	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Sehr gering	Gut	Sehr gut	1,49
Razer Barracuda AC-1 Gaming Audio Card	ca. € 155,-	Razer-Eigenentwicklung	4x Line-Out, digital, HD-DAI	Gering	Gut	Sehr gut	1,78

MÄUSE

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Gewicht	Spielertauglich	Schnurlos	Wertung
Logitech G9	ca. € 65,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	3.200 Dpi	110-142 Gramm	Uneingeschränkt	Nein	1,65
Microsoft Habu	ca. € 50,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	120 Gramm	Uneingeschränkt	Nein	1,67
▶ Logitech MX 518	ca. € 35,-	7 + Scrollrad	Optisch (LED)	USB	1.600 Dpi	110 Gramm	Uneingeschränkt	Nein	1,70

TASTATUREN

	Preis	Anschlag	Layout	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G15	ca. € 65,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Uneingeschränkt	1,42
Logitech G11	ca. € 40,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33	Vorhanden	Uneingeschränkt	1,56
▶ Revoltec Fightboard	ca. € 25,-	Gut	Full-Size/normal	USB	21	Vorhanden	Uneingeschränkt	1,86

SPIELE-RECHNER IM EIGENBAU

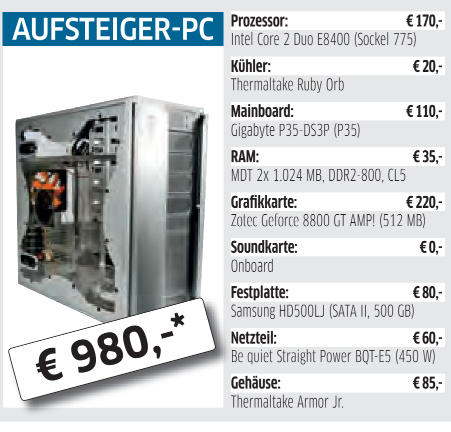
* Die Kosten beinhalten eine Pauschale von 200 Euro für DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.

EINSTEIGER-PC



Komponente	Preis
Prozessor: AMD Athlon 64 X2 5000+ (Sockel AM2)	€ 65,-
Kühler: Boxed-Kühler	€ 0,-
Mainboard: MSI K9N Neo-F (Nforce 550)	€ 55,-
RAM: MDT 2x 1.024 MB, DDR-800, CL5	€ 35,-
Grafikkarte: Sapphire HD3850 Ultimate (512 MB)	€ 165,-
Soundkarte: Onboard	€ 0,-
Festplatte: Samsung SP2504C (SATA II, 250 GB)	€ 55,-
Netzteil: Cooler Master Extremepower (430 Watt)	€ 45,-
Gehäuse: Sharkoon Rebel 9 Economy	€ 30,-

AUFSTEIGER-PC



Komponente	Preis
Prozessor: Intel Core 2 Duo E8400 (Sockel 775)	€ 170,-
Kühler: Thermaltake Ruby Orb	€ 20,-
Mainboard: Gigabyte P35-DS3P (P35)	€ 110,-
RAM: MDT 2x 1.024 MB, DDR2-800, CL5	€ 35,-
Grafikkarte: Zotec Geforce 8800 GT AMP! (512 MB)	€ 220,-
Soundkarte: Onboard	€ 0,-
Festplatte: Samsung HD500LJ (SATA II, 500 GB)	€ 80,-
Netzteil: Be quiet Straight Power BQT-E5 (450 W)	€ 60,-
Gehäuse: Thermaltake Armor Jr.	€ 85,-

HIGH-END-PC

€ 1.945,-*

Komponente	Preis
Prozessor: Intel Core 2 Quad Q9300 (Sockel 775)	€ 250,-
Kühler: Scythe Mugen	€ 35,-
Mainboard: Asus Maximus Formula Special Ed. (X38)	€ 210,-
RAM: Aeneon 2x 1.024 MB DDR2-1066, CL5	€ 85,-
Grafikkarte: Asus EN8800ULTRA (768 MB)	€ 560,-
Soundkarte: Auzentech X-Fi Prelude 7.1	€ 170,-
Festplatte: Samsung HD500LJ (SATA II, 500 GB)	€ 80,-
Netzteil: Be quiet BQT P7-650W (650 Watt)	€ 115,-
Gehäuse: Silverstone TJ09	€ 240,-



GREY COMPUTER COLOGNE GmbH
Vorgebirgsstraße 3 | D-50389 Wesseling
Bestell-Hotline: 022 36 / 848 0

SPIEL. SATZ. SIEG!

KAUFEN SIE BEIM MEHRFACHEN TESTSIEGER !

z.B. GAMESTAR 04/07 „schnell und leise zum Testsieg“ und „hohe Spieleleistung und leise Kühlung bringen dem ...Gaming PC den Gesamtsieg“. Fazit: „Tolles Spielepaket“

z.B. VISTA MAGAZIN 09/07 „... Kaufen, wenn Sie schon immer einen sehr gut verarbeiteten, leisen und leistungsfähigen Komplett-PC ...haben möchten.“

z.B. PC MAGAZIN 01/08„ ..sehr gut ausgestattet, rasend schnell, in tolle Gehäuse gekleidet .. . Er ist schneller. .., verfügt über bessere Serviceleistungen und ist geradezu liebevoll verarbeitet.

z.B. Windows Vista 01/08„ ..an der hervorragenden Verarbeitung müssen sich die anderen ... messen lassen. Leise, aber leistungsfähig und schnell.

Silentium 8800GT

Intel Core 2 Duo 6750 2,67GHz
2048 MB DDR2-667 Mushkin
Mainboard Intel 945 GC
500 GB Samsung SATA HD 16MB
512 MB GeForce 8800 GT EVGA
20x Samsung SATA Brenner 203B
400W be quiet! Netzteil
Combat Ready Gehäuse rot
11954 3D Mark 06 0.7 - 1.2 Sone

Blitzversand
Bis 18.00 bestellt am nächsten werktag bis 12.00 da!
Viele weitere Rechner ab Lager lieferbar! 60 Monate Garantie, 3D Upgrade Garantie, Hotline, ..

699.99

Silentium 8800GTS

Intel Core 2 Duo 6750 2,67GHz
2048 MB DDR2-667 Mushkin
Mainboard Intel 945 GC
500 GB Samsung SATA HD 16MB
512 MB GF 8800 GTS G92 neu!
20x Samsung DVD Brenner 203B
400W be quiet! Netzteil
Combat Ready Gehäuse schwarz
13637 3D Mark 06 0.7 - 1.6 Sone

Blitzversand
Bis 18.00 bestellt am nächsten werktag bis 12.00 da!
Viele weitere Rechner ab Lager lieferbar! 60 Monate Garantie, 3D Upgrade Garantie, Hotline, ..

799.99

Budget Power

Intel Core 2 Duo 4500 @3.2GHz
2048 MB DDR2-800 Mushkin
Mainboard Intel I 965
500 GB Samsung SATA HD 16MB
512 MB GF 8800 GT G92
20x Samsung DVD Brenner 203B
550W be quiet! Netzteil
Combat Ready Gehäuse silber
12363 3D Mark 06 1.6 - 2.2 Sone

Blitzversand
Bis 18.00 bestellt am nächsten werktag bis 12.00 da!
Viele weitere Rechner ab Lager lieferbar! 60 Monate Garantie, 3D Upgrade Garantie, Hotline, ..

699.99

Q6600 @ 3,2 GHz

Core 2 Quad Q6600@3,2GHz
2048 MB DDR2-1066 Mushkin
Mainboard Intel P35 by OC Team
500 GB Samsung SATA HD 16MB
512 MB GF 8800 GTS G92 EVGA
20x Samsung SATA Brenner 203B
550W Be Quiet Netzteil
Thermaltake Armor jr. by OC Team
15820 3D Mark 06 1.4 - 2.6 Sone

Blitzversand
Bis 18.00 bestellt am nächsten werktag bis 12.00 da!
Viele weitere Rechner ab Lager lieferbar! 60 Monate Garantie, 3D Upgrade Garantie, Hotline, ..

1069.99

Silentium PC

Alle Combat Ready PCs sind flüsterleise. Insbesondere die beliebten Gaming Gehäuse von Thermaltake, Coolermaster und Silverstone profitieren von unseren Geräuschreduzierungmaßnahmen. Laut war gestern. In Kürze finden Sie Meßergebnisse aus unserem Testlabor zu allen PCs auf unserer Homepage mit Angaben zur Lautstärke in dB und sone. Darauf können Sie sich verlasssen.
Immer wieder lobt die Fachpresse die geringe Lautstärke. Auszug aus dem VISTA Magazin 10/07: „Kein anderer PC im Testfeld arbeitet so leise wie das Modell aus dem Hause Grey Computer. Mit 0,4 Sone im Leerlauf und 0,9 Sone ist der PC noch einen Tick leiser.... macht einen exzellent verarbeiteten Eindruck... Hersteller manch teurer Komplett PCs könnten sich hier eine Scheibe abschneiden.“

3D Gamer Upgrade Garantie

Nur bei uns erhalten Sie diese einzigartige für Gamer konzipierte Garantie, die spätere Aufrüstungen vereinfacht:
„Im Kaufpreis eines Combat Ready PC ist die 3D Gamer Upgrade Garantie enthalten: Sie gilt für CPU, Speicher und Grafikkarte. In den ersten 6 Monaten nach Kauf zahlen Sie nur die Differenz der aktuellen Komponenten-Verkaufspreise.“

Silentium Q6600

Core 2 Quad Q6600 2,4GHz
2048 MB DDR2-800 Mushkin
Mainboard Intel P35
750 GB Samsung SATA HD 32MB
512 MB GF 8800 GT G92 XFX
20x Samsung SATA Brenner 203B
550W be quiet! Netzteil
Thermaltake Armor jr. by OC Team
11996 3D Mark 06 0.9 - 1.9 Sone

60 Monate Garantie
einzigartige 3D Gamer Upgrade Garantie auf CPU,RAM und Grafik, 36 Monate Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline,

999.99

Q66@3,2 88GT SLi

Core 2 Quad Q6600@3,2GHz
4096 MB DDR2-800 Mushkin
Mainboard 780i Nvidia SLI
500 GB Samsung SATA HD 16MB
2x 8800GT 512 MB SLi Verbund
20x Samsung DVD Brenner 203B
700W be quiet! Netzteil
Shark black mod by OC Team
18007 3D Mark 06 Sone online

Blitzversand
Bis 18.00 bestellt am nächsten werktag bis 12.00 da!
Viele weitere Rechner ab Lager lieferbar! 60 Monate Garantie, 3D Upgrade Garantie, Hotline, ..

1399.99

QX9650 @ 4,0GHz

Quad Core Ex. QX9650@4.0GHz
4096 MB DDR2-800 Mushkin
nVidia 780i SLI Board mod
1000 GB Samsung 2x500 SATA
2x 512 MB GF 8800 GTS EVGA SSC
20x Samsung SATA DVD Brenner
850W Silverstone Netzteil
Shark mod by OC Team
22417 3D Mark 06 2.0 - 2.8 Sone

Blitzversand
Bis 18.00 bestellt am nächsten werktag bis 12.00 da!
Viele weitere Rechner ab Lager lieferbar! 60 Monate Garantie,

2799.99

DEUTSCHLANDS FÜHRENDE

Meine Garantie für Sie:
Die Zufriedenheitsgarantie!
Dafür stehe ich mit meinem Namen. VERSPROCHEN!
Dipl.- Ing. (FH) S. Stresow
Geschäftsführer und Großvater der Zufriedenheit.

Tel.: 0 22 36

Alle Systeme ab 500,- senden wir Ihnen bei Vorkassezahlung frachtfrei und versichert !

ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN

RAINER ROSSHIRT



Heute möchte ich mich einmal über die schönste Tätigkeit der Welt auslassen, womit bei mir natürlich das Essen gemeint ist.

Mir an dieser Stelle Beileidsbekundungen auszusprechen, ist absolut unnötig. Ich habe den Einleitungssatz bewusst so eindeutig doppeldeutig gewählt, um möglichst viele zum Weiterlesen zu bewegen. Sicher ist Ihnen auch schon aufgefallen, dass Männer und Frauen (ja, mit diesem Thema bin ich immer noch nicht fertig) grundsätzlich verschieden zu essen pflegen. Gut – sie tun nahezu alles grundsätzlich verschieden, aber ich habe vor, den Platz für die Kolumne zu füllen, nicht die Bibliothek von Alexandria. Diese Erkenntnis ist keineswegs neu – bereits der Neandertaler wird sich schon darüber gewundert haben –, aber immer noch gut für eine philosophische Betrachtung. Was hingegen neu ist, ist ein Umstand, den es meines Wissens nach so früher nicht gegeben hat – zumindest nicht absichtlich. Immer wieder treffe ich in meinem Bekanntenkreis Frauen, die buchstäblich freiwillig ins Gras beißen. Ich meine damit diese Art Frau, bei der man sich ernsthaft fragt, ob ihr Körper schon begonnen hat, Chlorophyll zu erzeugen und von Fettverbrennung auf Photosynthese umzusteigen. Jene Art Frau, die alles daran setzt, für 55 Cent per Post reisen zu können. Die Gründe hierfür bleiben mir und meinen Geschlechtsgenossen verborgen, zumal eine Diskussion über die Grundsätzlichkeiten der Zusammenhänge von Nahrung und Physiognomie prinzipiell nutzlos ist und nahezu immer in einem Streit endet. Ganz anders ist da das sogenannte starke Geschlecht. Wenn wir auf Zeiger achten, dann befinden sich diese in einem Drehzahlmesser, aber ganz bestimmt nicht im Inneren einer Waage. Im Gegensatz zu vielen Frauen haben wir im Normalfall zwar nicht den Hauch einer Ahnung, was sich hinter dem Begriff Kochkunst verbirgt, können aber dafür ungemein professionell essen. Die meisten von uns sogar mit Messer und Gabel! Dass wir den Guide Michelin für Reifenwerbung und Auberginen für weibliche Kellner halten, ändert nichts an der Lust an der Nahrungsaufnahme. Allerdings sind hierbei weibliche Essabilien höchst selten vertreten. Man wird kaum einen Mann treffen, der im Restaurant etwas mit Fenchel oder auf Kresse bestellt. Und wenn, dann höchstens, um eine Frau zu beeindrucken, was manche Restaurants auch ganz schamlos ausnutzen. Frauen sind bekanntlich viel feinsinniger als Männer. Darum bestellen sie im Restaurant gerne etwas, das wie eine Frühlingswiese aussieht und dessen Name klingt wie ein Lied von Simon und Garfunkel. Die bevorzugte Kost eines Mannes hat dagegen eher die Optik eines Verkehrsunfalls und den Namen einer Tierart. Jetzt werden sich die zulesenden Frauen fragen, warum man dennoch mit Männern zusammen ins Restaurant gehen und gemeinsam, ohne Streit und angeekelte Blicke ein zivilisiertes Mahl zu sich nehmen kann. Das ist schnell beantwortet: Wir Männer lügen und heucheln! Der einzige Grund, warum wir nicht lieber zu einer Imbissbude gehen, ist, weil dort so gut wie nie Frauen anzutreffen sind!

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Schaumwein

Sehr geehrter Herr Rosshirt,

leider muss ich Sie auf einen kleinen Fehler aufmerksam machen. In Ausgabe 04/08 schrieben Sie, dass Männer das Wort „süß" allenfalls benutzen würden, um den Geschmack eines Prosecco zu umschreiben. Der Schaumwein der Proseccotraube ist allerdings halb- oder ganz trocken. Das verwechseln Sie sicherlich mit Asti. Somit macht das Schwulenklischee eigentlich auch gar keinen Sinn mehr. Wenn harte Kerle ihr Steak so blutig essen, dass es der Tierarzt wiederbeleben kann, dann dürfen sie auch gern furztrockenen Schaumwein nach Art des Champagner trinken, ohne sich unmännlich zu fühlen.

MfG: 3n0

Ich möchte betonen, dass es sich bei besagter Kolumne um Satire handelte und keineswegs um eine Art Schaumweinführer. Aber dennoch vielen Dank für Ihre Belehrungen bezüglich der Proseccotraube und das Füllen diverser Bildungslücken, auch wenn ich mich Ihrer Meinung nicht so ganz anschließen mag und dieses Getränk bei mir weiterhin das Etikett „Schlabberzeugs" behält. Zu Ihrer Belehrung muss noch hinzugefügt werden, dass Prosecco im Lebensmittelhandel meist ein Cuvée aus mehreren Weißweinen ist, dem einfach nur Kohlensäure zugesetzt wurde und der somit mit der Proseccotraube nur bedingt etwas zu tun hat. Bis zu einem Anteil von ca. 15 Prozent fremder Rebsorten ist dies sogar ohne Deklaration legal. Dass sich Prosecco als Getränk für harte Kerle durchsetzen wird, bezweifle ich dennoch ganz heftig. Auch die diesbezüglichen Auftritte von Frau Hilton und Ihre Erklärung werden dazu nicht beitragen. Der einzige Vorteil von Prosecco ist, dass es ihn auch in Büchsen gibt. Dürfte ich noch ganz, ganz zart die Art Ihres Grußes kritisieren? Warum denn immer diese Abkürzungen, die leider immer weiter um sich greifen? Wenn jemand das Tippen ganzer Wörter nicht wert ist, könnte man auf die Grußformel doch auch gleich gänzlich verzichten. Ich fühle mich durch drei lausige Buchstaben, die auch „mit farbigem Gesäß" bedeuten können, jedenfalls nicht gegrüßt. Und da hier keine Grußpflicht wie beim Militär besteht, kann dergleichen auch weggelassen werden. Gfh: RR

Erotik

Ich finde, ihr habt in den Top 20 der erotischsten Spiele definitiv eines vergessen: BIING! Allein das ewige Rein-Raus der Disketten beim Installieren war doch schon erotik pur! Das hat auf jeden Fall einen Platz verdient, trotz seines Alters (WET habt ihr ja schließlich auch drin).

Viele Grüße aus Neuseeland! Niko

Ich gehe jetzt einfach einmal davon aus, dass Sie ganz bewusst „Erotik" klein geschrieben haben, da meiner Meinung nach dieses Spiel über genauso viel Sexappeal verfügt wie Tokio Hotel. Allerdings

ROSSIS RACHE AN **DEN LESER**

Rossi: Lieber Leser,
diesmal will ich dich persönlich ansprechen. Ja, genau dich! Umdrehen hilft nichts, ich meine wirklich dich. Nicht dass ich jetzt etwas gegen dich persönlich hätte, aber dennoch ist mir im Zusammenhang mit dir etwas ausgesprochen Negatives aufgefallen. Und zwar meine ich die Anzahl der E-Mails zu dem Aufruf in der PC Games 04/08. Noch genauer zu der freundlichen Aufforderung auf Seite 20, uns zum Thema „Was wird gespielt" zu schreiben. Die Menge der Einsendungen kann bisher leider mit dem Begriff „erbärmlich" treffend beschrieben werden. Was hindert dich daran, eine kurze E-Mail an daswirdgespielt@pcgames.de zu senden? Falls es nur etwas am Ansporn hapert, dann stifte ich hiermit fünf Leuten, die uns bis zum Erscheinen der nächsten PC Games hierzu ihre Meinung kundtun, ein Paket voll mit unglaublichen Raritäten.

Eine Antwort auf dieses Schreiben steht selbstverständlich noch aus.

Warnung: Jeder, der mir mailt, muss damit rechnen, hier irgendwann einmal unaufgefordert zu erscheinen.

muss ich zugeben, dass ich das Spiel länger gespielt habe, als ich bisher den Magdeburger Sängerknäblein lauschen musste. Zwar sind die drei Minuten, um die es hier geht, nicht unbedingt aussagefähig, bringen uns aber wieder zum Thema zurück. Wenn Diskettenwechseln bei Ihnen auch nur ansatzweise etwas mit Erotik zu tun haben sollte, müssten Sie sich ernsthafte Sorgen machen. Sollten Sie auch eine Beziehung haben, würde ich Ihnen sogar professionelle Hilfe anraten, schon alleine Ihrem Partner/Partnerin zuliebe. Ich kann Ihnen versichern, dass wir BIING! nicht vergessen haben, sondern verdrängt. Und wo wir gerade beim Thema (BIING! – nicht Erotik) sind, dieses Spiel „ziert" noch eine der Untiefen meines Schreibtisches und wird hiermit als Bestandteil des momentanen fünffachen (!) Sonderpreises ausgelobt. Wer wissen will, um was es geht, findet die Antwort links unten unter der Rubrik „E-Mail an den Leser".

Traummann

Hallo, Herr Rainer!

Mir ist etwas sehr Sonderbares und Unerklärliches passiert. In der Nacht von 26.02.2008 auf den 27.02.2008 bist du mir im Traum erschienen! Du sagtest mir, ich solle mir die PC Games kaufen, denn darin seien die besten Tests und Previews zu den aktuellsten Spielen. Als ich am darauf folgenden Tag aufwachte, war ich perplex. Doch ich lief gleich zum Kiosk und kaufte mir die PC Games. Ich überlegte sehr lange, wie du in meine Träume kommen konntest.

Mit freundlichen Grüßen: Philipp Haß

Irgendwie bin ich ja schon immer als Traumtänzer bekannt, aber in dieser Art ist mir das neu. Bitte sei mir jetzt nicht böse, wenn die Vorstellung, in Träumen anderer Männer aufzutauchen, bei mir nicht gerade Begeisterungsstürme auslöst. Bisher ist mir von dergleichen auch nur einmal berichtet worden – und zwar von Tante Herbert, die auf diesen Seiten echt langsam zur Berühmtheit wird. Ich habe deine E-Mail jedoch ausgedruckt und fein säuberlich abgeheftet. Sollten sich noch mehr diesbezügliche Schreiben einfinden, werde ich ernsthaft mit der Geschäftsleitung feilschen, um eine Umsatzbeteiligung bei Traumwerbung zu erhalten. Allerdings fürchte ich, dass die Auszahlung auch nur in meinen Träumen stattfinden wird.

Sprachwunder

Inder exdended sagt ihr Kommando hatte tarnung hilfed disse auch gegen auto turrents? Anworten.

Eddy

Oha – hier konnte mir sogar Google nicht weiterhelfen. Lediglich die Tochter eines Kollegen konnte mit Ihren Zeilen etwas anfangen. Sie deutete auf den Monitor, nickte und sagte „ja". Allerdings hinterher auch noch „buubudaaa", was sich jedoch laut ihrem Vater auf den Zustand ihrer Windeln bezog und mir nicht wirklich hilfreich war. Merke: Um Hilfe erhalten zu können, ist es von zwingender Notwendigkeit, dass der Befragte nicht mit einem Buchstabenrätsel überfordert und somit selbst zum Fragenden wird.

FdM

Sehr geehrter Herr Rosshirt,

ich habe in der Ausgabe 04/2008 den Fehler gefunden: Seite 38/39: „…, so Grof und ER setzt dann hinzu: …". Ich hoffe, dem verantwortlichen Redakteur werden nun die grundlegenden Unterschiede zwischen Mann und Frau aufgezeigt. Dann kann auch er in Zukunft Männlein und Weiblein unterscheiden, was anhand des Fotos und des Vornamens RENATE normalerweise kein größeres Problem darstellen sollte. Hat er eigentlich eine Freundin/Frau?

Mit freundlichen Grüßen:
Andreas Gemmer

Gratuliere, Sie haben den Fehler gefunden. Hier ist dem Kollegen wirklich ein peinlicher Lapsus unterlaufen. Über das Privatleben des Kollegen schweige ich mich an dieser Stelle natürlich aus, kann Ihnen jedoch versichern, dass er durchaus in der Lage ist, zwischen Männern und Frauen zu unterscheiden – im Normalfall zumindest. Dieser Fehler ist schlicht die Folge des unheilvollen Zusammenspiels von längerer Arbeitszeit und Koffeinmangel. Da Sie so umsichtig waren und



WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehören Sie auch dazu?



Wenn Sie die Funktion der Kollegin richtig einordnen, sind Sie vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

mir Ihre Anschrift mitgeteilt haben, werde ich in den nächsten Tagen eines meiner berüchtigten Überraschungspakete für Sie fertig machen.

Montag

Lieber Herr Rosshirt,

ich glaube, den Fehler des Monats gefunden zu haben. Auf der ersten Seite der Ausgabe 04/08 steht „Montag, 10. Februar 2008". Richtig wäre „Montag, 11. Februar 2008". Ich würde mich über einen kleinen Gewinn freuen.

Mit freundlichen Grüßen, Stefan

Das ist mir jetzt aber peinlich. Ich habe nachgesehen und musste zu unserer Schande feststellen, dass Sie vollkommen Recht haben. Mit Montagen hatten wir noch nie Glück. Da der Fehler des Monats schon weiter oben abgehandelt wurde und ich nicht die geringste Lust habe, dies noch einmal neu zu schreiben, ernenne ich Sie kurzerhand zum Klugs... äh ... externen Lektor des Monats, was natürlich irgendeine Form eines Sonderpreises rechtfertigt. Erschrecken Sie in den nächsten Tagen nicht, wenn der Postmann klingelt. Was Sie in dem Päckchen finden werden, soll Sie auch nicht reich machen, sondern Ihnen meine aufrichtige Dankbarkeit zeigen.

FdM 2

Hallo Rossi,

nachdem ich mich auf die Suche nach dem Fehler des Monats machte, musste ich feststellen, dass es sich bei der Aktion „Fehler des Monats" vielleicht um ein Komplott handelt, bei dem die mangelnden Rechtschreibkenntnisse der Redakteure verheimlicht werden sollen! Bitte um eine klare Antwort!

mfg mueped

„Rechtschreibkenntnisse" schreibt man mit zwei „s". Ich habe mir erlaubt, dies auszubessern, und würde Sie gerne auf das Sprichwort mit dem Stein und dem Glashaus hinweisen. Natürlich machen wir niemals Fehler! Die Aktion „FdM" ist lediglich ein raffiniertes, subtiles Suchspiel, bei dem wir immer mühsam und absichtlich einen Fehler ins Heft einbauen, um zur aufmerksamen Lektüre dieser Zeitschrift anzuregen. Keineswegs sollen damit richtige Fehler vertuscht werden, was aufgrund deren Nichtvorhandenseins auch gar nicht möglich wäre! Und sollte der unwahrscheinliche Fall eintreten, dass dennoch einmal einem Kollegen ein Fehler unterläuft, haben wir ja noch den elfenbeinernen Turm mit 43 Lektoren (pro Redakteur natürlich), die in Sesseln aus feinstem Froschleder an ihren güldenen Schreibtischen 25 Stunden am Tag darüber wachen, dass dieser Fall niemals publik wird.

Sonderpreis

Hallo Herr Rosshirt,

mein erster Eindruck der PC Games 03/08 endete ungewollt blutig, da ich mich beim Aufreißen der Schutzfolie am losen Werbe-Deckblatt schnitt. Über Schmerzensgeld in Form eines Preises würde ich mich sehr freuen.

MfG, Benihana

Die Forderung nach Schmerzensgeld muss hier rigoros abgelehnt und auf die allgemeinen Geschäftsbedingungen verwiesen werden. Unter anderem steht dort, dass die Benutzung auf eigene Gefahr geschieht, obwohl ich mir nie so ganz klar darüber war, wie sich denn nun diese Gefahr äußern könnte. Vielen Dank, jetzt habe ich wieder etwas gelernt. Wenn hier jemand Schmerzensgeld fordern könnte, wäre das ja wohl ich, da das Sichten meines Postfachs nicht selten zu Kopfschmerzen und bisweilen sogar zu Krämpfe führen kann. An dieser Stelle schreit immer jemand etwas von „Berufsrisiko" und „Hättest du halt was Richtiges gelernt" und ich bin dann meistens kleinlaut und still. Aber Sie wollen ja einen Preis, kein Schmerzensgeld. Mir ist jetzt nicht so ganz klar, wofür Sie gerne diesen Preis hätten. Tollpatsch des Monats? Mann mit den meisten linken Händen? Ich wäre ja diesbezüglich ganz willig, zumal ich in diesem Monat ausgesprochen viel Zeug unter das Volk streue. Aber ich trau mich schlicht nicht. Sonst verletzen Sie sich noch beim Öffnen des Päckchens oder heben sich einen Bruch daran. Das könnte ich doch gar nicht vor meinem Gewissen verantworten! Ich will, dass Sie gesund bleiben, und werde darum so rücksichtsvoll sein und Ihnen auch bestimmt nichts schicken. N.d. (Nix da) RR

ROSSIS LEXIKON

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe

(D) Datenrettung

Begriff aus der Mythologie. Umschreibt verschiedene Riten, die zerstörte Daten auf Datenträger wieder verfügbar machen sollen. Datenretter haben ein ähnliches Vorgehen wie Schamanen oder Regenmacher und auch deren Erfolgsquote. Der Aberglaube, dass tote Daten wiederbelebt werden können, ist weit verbreitet, obwohl solch einen digitalen Zombie nur die wenigsten leibhaftig gesehen haben. Als erste Faustregel kann gelten: Je wichtiger die Daten sind, desto unwahrscheinlicher ist deren Wiederauferstehung. Und die zweite Faustregel: Je unwahrscheinlicher etwas ist, desto kostenintensiver ist die Herbeirufung.



ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt auf seine eigene Verantwortung.

Videokamera

„Westentaschenformat" wäre eine Übertreibung

Selbst Herr Bond hätte sich nicht träumen lassen, dass es einmal eine Videokamera im Format einer Packung Kaugummi geben würde. Allerdings frage ich mich, ob die Welt wirklich danach verlangt? Durch die Größe bedingt ist das Kästchen mit normalen Händen schlicht nicht zu bedienen. Wer es dennoch schafft, könnte damit vielleicht Wackelfilme im Blair Witch-Stil aufnehmen. Allerdings ist die Bildqualität selbst unter besten Bedingungen suboptimal. Das Preisschild (295 Pfund) dürfte größer sein als das Gerät und der Schreck über diese Summe wird nur noch vom Schreck über die Bildqualität übertroffen.

http://www.spycatcheronline.co.uk



LESER DES MONATS

Christian Beyer fand auf Gran Canaria diesen Schrottcontainer, der ihn ins Grübeln brachte.

Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel et cetera hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.



Ab-16-DVD:
Seite 1:
Vollversionen
Operation Flashpoint
Ashampoo Unistaller Platinum v2.81[1]

Trialversion
Rappelz[2]

Demos
Need for Speed Pro Street
Shadowgrounds Survivor
Treasure Island

Tools
Adobe Reader 8.0
DirectX 9.0c
VLC Player
Wallpapers
WinRar

Seite 2:
Trialversion
Flyff[2]

Videos
Assassin's Creed
Codename: Panzers - Cold War
Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3
Geheimakte 2
King's Bounty: The Legend Legendary
Lost: Das Spiel
Mass Effect
Meisterwerke: Outcast
Seven Kingdoms
So Blonde
SunAge
Terrorist Takedown 2
Treasure Island
Warhammer 40.000:
Dawn of War - Soulstorm
Worldshift

Trailer
Battlefield Heroes
Command & Conquer 3: Kanes Rache

Mods & Maps
Civilization 4
- Dragonia 2
Fantasy Wars
- Map-Editor
Gothic 3
- Questpaket 2.0
Half-Life 2
- Pirates, Vikings and Knights 2 Beta 2
- Union
The Elder Scrolls 4: Oblivion
- Das Vermächtnis des Schatzsuchers
- Silorn Manor
Unreal Tournament 2004
- ONS-Iguazu

(1) Registrierung erforderlich

Ab-18-DVD:
Seite 1:
Vollversionen
Operation Flashpoint
Ashampoo Unistaller Platinum v2.81[1]

Trialversion
Rappelz[2]

Demos
Need for Speed Pro Street
Shadowgrounds Survivor
Treasure Island

Tools
Adobe Reader 8.0
DirectX 9.0c
VLC Player
Wallpapers
WinRar

Seite 2:
Trialversion
Flyff[2]

Videos
Assassin's Creed
Clive Barker's Jericho
Codename: Panzers - Cold War
Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3
Geheimakte 2
King's Bounty: The Legend Legendary
Lost: Das Spiel
Mass Effect
Meisterwerke: Outcast
Seven Kingdoms
So Blonde
SunAge
Terrorist Takedown 2
Treasure Island
Warhammer 40.000:
Dawn of War - Soulstorm
Worldshift

Trailer
Battlefield Heroes
Command & Conquer 3: Kanes Rache

Mods & Maps
Civilization 4
- Dragonia 2
Fantasy Wars
- Map-Editor
Gothic 3
- Questpaket 2.0
Half-Life 2
- Pirates, Vikings and Knights 2 Beta 2
- Union
The Elder Scrolls 4: Oblivion
- Das Vermächtnis des Schatzsuchers
- Silorn Manor
Unreal Tournament 2004
- ONS-Iguazu

(2) Internetanschluss und Registrierung erforderlich

Vollversion: Operation Flashpoint

Systemvoraussetzungen:
- CPU mit 400 MHz
- 64 MB RAM
- 450 MB freier Festplattenspeicher
- Windows 95/98/2000/Me/XP/Vista

Trialversion: Rappelz[2]

Achtung: Geheimtipp! In Korea ist das kostenlose MMORPG **Rappelz** seit langem ein Hit, nun gibt es endlich einen deutschen Client. Registrierung und alle Infos unter www.gPotato.eu.

Trialversion: Flyff[2]

Flyff ist ein voll in 3D animiertes, kostenloses MMORPG! Individualisieren Sie Ihren Charakter, finden Sie neue Freunde und fliegen Sie auf Ihrem eigenen Fluggerät! Registrierung und alle Infos unter www.gPotato.eu.

PC Games
Wissen, was gespielt wird
PC Games 05/08

Vollversion: Operation Flashpoint

DVD
COMPUTEC MEDIA

www.pcgames.de

PC Games
Wissen, was gespielt wird
DVD

OPERATION FLASHPOINT
Der ultimative Taktik-Shooter – spektakuläre Gefechte mit legendärem Realismus!

RAPPELZ
Kostenloses Online-Rollenspiel: Erleben Sie mit unserer Trial-Version Abenteuer und Kämpfe!

FLYFF
Mit Flug-Boards um die Welt: Trial-Version des riesigen Online-Rollenspiels auf unserer DVD!

DRAKENSANG
Report: Quests, Kämpfe und Zauberei in Aventurien

KING'S BOUNTY
Heroes of Might and Magic bekommt Konkurrenz

RACE DRIVER GRID
Das Rennspiel des Jahres – exklusiv gespielt!

SOVIET ASSAULT
Das Add-on zu World in Conflict – nur bei PC Games!

10 MINUTEN VIDEO

EXKLUSIV GESPIELT!

Von den Machern von Baldur's Gate und Knights of the old Republic
MASS EFFECT
Vor Ort bei Bioware: Das Mega-Rollenspiel kommt für den PC – was ändert sich bei Grafik und Steuerung?

STARCRAFT 2
Ausführlich im Netzwerk gespielt: Zerg, Protoss und Terraner liefern sich packende Schlachten beim Strategie-Hit 2008!

ASSASSIN'S CREED
So gut ist Altair auf dem PC!

KANES RACHE
Fulminantes Comeback oder müder Aufguss?

05/08 | € 5,30
4 191278 205306 05
Österreich € 5,80; Schweiz sfr 10,50; Dänemark dkr 53,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 7,20; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,20

16 USK

SCHRITT FÜR SCHRITT

Eine Schere, ein CD- bzw. DVD-Case und zwei Minuten Zeit – fertig ist die PC-Games-Hülle.



DVD-HÜLLE | Für DVD-Trays (wie sie für PC-Spiele verwendet werden) schneiden Sie das Einlegeblatt auf der Rückseite aus und schieben es unter die Folie – voilà!



CD-HÜLLE – SCHRITT 1 | Für Benutzer von Jewel-Cases sind die beiden Einleger auf dieser Seite vorgesehen. Das ausgeschnittene Titelblatt schieben Sie unter den Klarsicht-Deckel.



CD-HÜLLE – SCHRITT 2 | Entfernen Sie die Kunststoff-Halterung im Inneren und legen Sie das Inhaltsverzeichnis hinein. Halterung wieder eindrücken – fertig!

UMTAUSCH-COUPON

Name ____________ Vorname ____________

Straße, Hausnummer ____________

PLZ, Wohnort ____________

Fehlerbeschreibung ____________

Nr. der Ausgabe: 05/08

☐ PC Games DVD

Bitte senden Sie den Umtausch-Coupon an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG,
Reklamation
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth

Ein Umtausch ist nur gegen den Original-Coupon möglich







PC Games 05/08 Vollversion: Operation Flashpoint



PC Games 05/08

Vollversionen:
- Operation Flashpoint
- Ashampoo Unistaller Platinum v2.81[1]

Trialversionen:
- Flyff[2]
- Rappelz[2]

Demos:
- Need for Speed Pro Street
- Shadowgrounds Survivor
- Treasure Island

Top-Videos:
- Assassin's Creed
- Clive Barker's Jericho[3]
- Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3
- King's Bounty: The Legend
- Lost: Das Spiel
- Mass Effect
- Meisterwerke: Outcast
- Warhammer 40.000: Dawn of War - Soulstorm

[1] Registrierung erforderlich
[2] Internetanschluss und Registrierung erforderlich
[3] Nur auf Ab-18-DVD





VOR 10 JAHREN

April 1998

TEST DES MONATS

Anno 1602: Erschaffung einer neuen Welt

Die fruchtbare Zusammenarbeit der österreichischen Firma Max Design mit der deutschen Firma Sunflowers läutet eine neue Ära der Aufbau-Strategiespiele ein. Heraus kommt **Anno 1602**, das mit rund zwei Millionen Exemplaren damals meistverkaufte Spiel aus hiesiger Produktion.

Mit einem Schiffchen, ein paar Rohstoffen und etwas Startkapital bestückt, sticht der Spieler in See und besiedelt eine beschauliche Inselwelt. Die Entwickler sind schon vor der Veröffentlichung so von dem Titel überzeugt, dass sie zusammen mit PC Games einen Beta-Test veranstalten und 100-Mark-Scheine für jeden Leser ausloben, der einen Fehler meldet – genau einen werden sie los. Laut Petra Fröhlich versprüht das „Prachtstück" Suchtfaktoren in der Größenordnung eines **WoW** heute: Spieler verleben „schlaflose Nächte" und deren „Hintern wird am Sitzkissen festwachsen". Gegenüber **Die Siedler 2** bietet **Anno 1602** neben ausgefeilten Wirtschaftskreisläufen eine weitreichende Kontrolle über Handel, Seefahrt und direkte Kampfhandlungen. ❑

HARDWARE-TRENDS

Fensterputz

Wissen Sie, was sich hinter dem Codenamen Memphis verbirgt? Fast geht die unscheinbare Seite neben dem brachialen 3Dfx-Voodoo-2-Add-on-Grafikbeschleuniger-Vergleichstest und einem Soundkarten-Trio in der PC Games unter. Dabei kündet die Vorschau doch vom neuen Messias aller PC-Nutzer: Direct X 6, USB-Geräte, AGP-Unterstützung und DOS 6.22. Na, hat's jemand erraten? Wer an die von Marc Cohn besungene Stadt denkt, landet immerhin auf dem richtigen Kontinent: Unter dem Pseudonym Memphis entwickelt Microsoft das für den Sommer angekündigte Windows 98. Die Vorschau fällt nicht von ungefähr recht knapp aus – die brennendste Frage, wie Spiele darauf laufen, lässt sich ohne Direct X nun mal nicht klären. Davon abgesehen sucht man neue Features mit der Lupe. Vom Active-Desktop, der die Arbeitsoberfläche in eine Website verwandelt, will heute keiner mehr was wissen.

DIE TOP-5-TESTS

1. Forsaken (90 %) | Sunflowers
Lob für lineare Levels? Hier ja. Die effektreiche 3D-Action in unterirdischen Gängen wäre sonst noch verwirrender.

2. Incoming (86 %) | Rage Software
Mehr 3D-Ballerei. Fast wie **Forsaken**, allerdings mit unterschiedlichem Gefährt und auf offenem Feld.

3. Die by the Sword (86 %) | Interplay
„Schnitzeljagd" – damals waren so makabere Überschriften bei Schwertschwing-Schnetzel-Titeln noch okay.

4. M1 Tank Platoon 2 (84 %) | Microprose
„Die realistischste Panzersimulation"? Soso. Heute enthüllen wir: Tester Harald Wagner hat zwar gedient, aber nie einen Panzer von innen gesehen.

5. Fallout (80 %) | Interplay
Charmantes Endzeit-Rollenspiel mit faszinierendem 60er-Jahre-Postapokalypse-Science-Fiction-Stil. Nicht nur die Handlungsfreiheit führt zu Bugs.

TEST DER GRAFIK-BOMBEN



Incoming vs. Forsaken

Wo das „Was macht eigentlich ..." geblieben ist? Nun, eigentlich sollte Bill Gates diese Seite zieren. Aber zum einen muss der **Wing Commander**-Film einfach hier sein Fett wegkriegen und zum anderen – wie es Christian Burtchen auszudrücken wusste: „Den Kampf **Forsaken** vs. **Incoming** mit der für damalige Verhältnisse absurd geilen Grafik (see the Grafik-Wertungen, man!) finde ich interessanter." Allerdings. Zwar drifteten die Action-Ballerspiele beim Spielprinzip (beide hielt man vorab für **Descent**-Klone) und letztlich bei der Spielspaßwertung ein gutes Stück auseinander. Doch bei der Optik lieferten sie sich ein Kopf-an-Kopf-Rennen, das **Incoming** (unteres Bild rechts) mit 94 Prozent denkbar knapp gegenüber den 93 Prozent von **Forsaken** für sich entschied. Doch zu welchem Preis? Zu einem verdammt hohen! Denn wo **Forsaken** trotz des „höchsten Effektanteils pro Quadratzentimeter" – so Tester Florian Stangl – dank der engen Innenlevels und Tunnels mit einem Pentium 166 und 32 MB RAM flüssig läuft, braucht **Incoming** einen dreimal so teuren Pentium 2 266 (geschätzter Preis damals immerhin rund 650 DM) und 64 MB RAM. ❑



SPECIAL

Der Wing-Commander-Film

Uwe Boll ist heute unangefochtener Meister der erstaunlichen Computerspielverfilmungen, doch schon lange vor seiner Ära verprellten in den 90ern Streifen wie **Double Dragon** oder **Street Fighter** das Kinopublikum. Die PC Games 05/98 widmet sich in einem dreiseitigen Special der Entstehung des **Wing Commander**-Films unter der Regie von Chris Roberts, dem Spieldesigner höchstpersönlich. Wer die Vorlage kennt und das Machwerk gesehen hat, wird bestätigen: Diesem Mann gehört ein Sonderpreis für herausragenden Masochismus und schlechte Selbsteinschätzung. Roberts kaufte extra die Rechte an der von ihm seit Beginn produzierten **Wing Commander**-Serie von Electronic Arts, um die fulminanten Weltraumschlachten mit den stolzen Kilrathi-Tiger-Aliens auf die Leinwand zu bannen – und scheiterte kläglich. Der Film floppte in den Kinos, wo er nur rund ein Drittel des 30-Millionen-Dollar-Produktionsbudgets wieder einspielte. Vielleicht, weil er nichts mit dem Computerspiel gemein hatte. Die Gegner bekam der Zuschauer erst zum Schluss zu Gesicht und erblickte statt der erhabenen Kriegerrasse Hauskatzen-Reptilien mit zwei Animationsstufen des Unterkiefers. Die wohl peinlichste Szene: Die schwer angeschlagene Tiger Claw versteckt sich in einem Asteroidenkrater vor einem Kilrathi-Kreuzer. Bei blauer Notbeleuchtung schaut Comander Paul Gerald (Jürgen Prochnow) nach oben („Sie sind genau über uns"), es folgt das Ping-Geräusch eines Sonars (im Weltraum!), dann hagelt es Wasserbo… nein, Weltraumbomben natürlich. Das geht nicht mal mehr als Hommage an **Das Boot** durch. ❑

DAS GROSSE PC-GAMES-GEWINNSPIEL:

Mitmachen und gewinnen!

Die Preise stellen Aeneon, Corsair und Samsung zur Verfügung. Diese Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwestermagazinen PC Games Hardware und PC Action statt.



Speicher satt von Aeneon

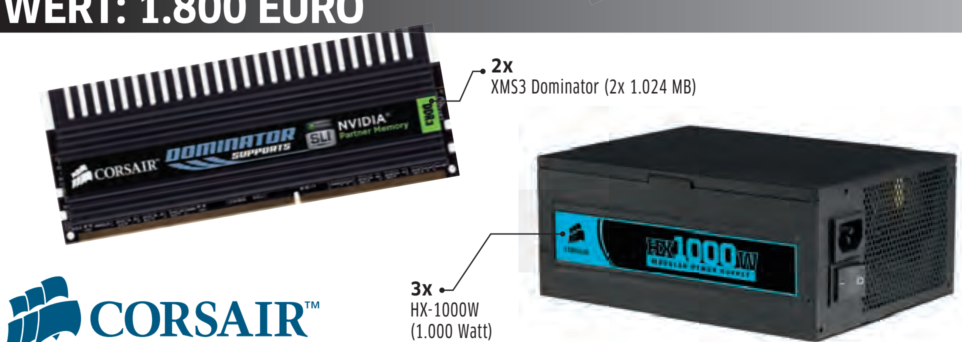
Wir verlosen in dieser Ausgabe sechs 2-GB-DDR3-Speicherkits von Aeneon. Die Module sind speziell für den Dual-Channel-Betrieb entwickelt und verfügen über eine CAS-Latenz von 8. Über die stabile Modulverkleidung soll laut Aeneon die passive Wärmeabgabe noch verbessert werden.





6x
XTUNE DDR3-1333 2 GB

WERT: 1.800 EURO



2x
XMS3 Dominator (2x 1.024 MB)

3x
HX-1000W
(1.000 Watt)

CORSAIR™

Hardware von Corsair

Corsair rundet sein Produktportfolio mit den brandneuen 1.000-Watt-Netzteilen der HX-Serie ab. Die Geräte, die Sie gewinnen können, verfügen über ein modulares Kabelmanagement und bieten eine Garantiedauer von fünf Jahren. Ebenfalls neu und bei uns zu gewinnen sind zwei Speicherkits aus der „Corsair Partner"-Serie, die speziell für den 790i-Chipsatz von Nvidia entwickelt wurde.

WERT: 1.800 EURO

Samsung dreht auf!

In Zeiten von HD-Inhalten und umfangreichen Spiele-Installationen ist Festplattenplatz eigentlich immer rar. Samsung bietet daher mit der Spinpoint-F1-Serie Desktop-Festplatten mit einem Speicherplatz von bis zu einem Terabyte an.

Bei uns können Sie zehn der 750-GB-Modelle aus der F1-Serie gewinnen. Neben einem SATA-2-Interface für schnellen Datentransfer bieten die HDs eine geringe Zugriffszeit.



10x
Spinpoint F1 Desktop (HD753LJ)



WERT: 1.800 EURO

SO MACHEN SIE MIT

Beantworten Sie unsere Preisfrage: Über welche Schnittstelle werden die F1-Samsung-Festplatten an den PC angeschlossen?

a) **TEUFE** b) **BEELZEBU** c) **SATA** d) **LUZIFE**

Per Internet: Wer sich kostenlos als Leser von PC Games auf pcgames.de registriert, nimmt automatisch an der Verlosung teil. Alle Details lesen Sie auf pcgames.de/gewinnspiele.

Per Postkarte: Schicken Sie eine ausreichend frankierte Postkarte an:
COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort „SMS-Gewinnspiel",
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.

Per SMS: Schicken Sie eine SMS mit dem Inhalt „PCG 61 x" an die Nummer Ihres entsprechenden Landes. Das x steht für den Buchstaben Ihres Lösungsvorschlags. Wer die Frage richtig beantwortet, nimmt an der Verlosung teil. *inkl. VF-D2-Anteil 0,12 €/SMS

Deutschland	82098	(€ 0,49/SMS*)
Österreich	0900 700 800	(€ 0,50/SMS)
Schweiz	9292	(sfr 0,70/SMS)

Treue-Gewinnspiel!

Community-Mitglieder von **pcgames.de**
nehmen automatisch an diesem Gewinnspiel teil!
Sie möchten dabei sein? Gleich kostenlos registrieren:
pcgames.de/gewinnspiele

Teilnahmebedingungen für alle PC-Games-Gewinnspiele

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter der beteiligten Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich oder per Mail benachrichtigt.
- Der Preis kann nicht bar ausgezahlt werden.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Teilnahmeschluss ist der 07. Mai 2008.



Outcast

Wer glaubt, sogenannte „Hype"-Spiele gäbe es erst seit **Crysis** und **Oblivion**, der hat die Ära **Outcast** nicht miterlebt: Über Jahre wurde das Action-Adventure des belgischen Studios Appeal als Meisterwerk gepriesen. Und das war es auch, obwohl das Endprodukt alles andere als „rund" daherkam (siehe unten).

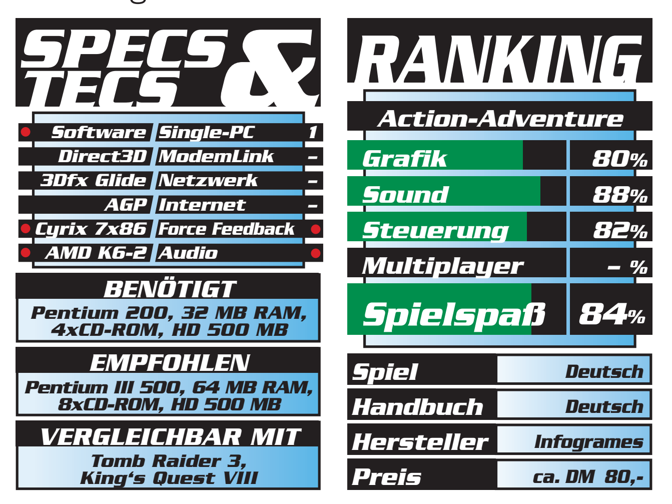
Klassische Idee, toll umgesetzt: Cutter Slade, zynischer Soldat mit Alkoholproblem, betritt mit einem Team von Wissenschaftlern ein Dimensionsportal. Heraus kommt er in der exotischen Parallelwelt Adelpha, wo ein knochiges Volk, Thalaner genannt, auf die Rettung durch einen Messias wartet. Eine Aufgabe, die natürlich Slade zufällt. Die Thalaner ächzen zwar unter der Herrschaft des Tyrannen Faeran, doch die Rebellion ist bereits in vollem Gange: Wie im Rollenspiel muss Slade die Stammesführer, Händler und Handwerker im Widerstand vereinen. Das gelingt über das Erfüllen beeindruckend vielfältiger Quests: Witzige Charaktere und bissige Dialoge gehören zu den großen Stärken von **Outcast**, nicht zuletzt ein Verdienst der tollen Synchronsprecher – Slade spricht etwa mit der deutschen Stimme von Bruce Willis.

Kurios: Die Thalaner verfügen über eine eigene Sprache, die Slade natürlich nicht ansatzweise versteht. So füllt sich im Laufe des Abenteuers ein automatisches „Wörterbuch", das einen gewissen Lernaufwand erfordert – nicht alle Spieler begrüßten diese Liebe zum Detail.

Beim Erkunden der atmosphärischen Umgebungen setzt sich Slade mit sechs Waffen zur Wehr, auf Wunsch sogar in der Ego-Ansicht. Der orchestrale, hochdramatische Soundtrack gehört zudem bis heute zu den besten seiner Art. ❑

PC GAMES 08/99 ÜBER OUTCAST

Das sagten wir damals ...



SPECS & TECS

●	Software	Single-PC	1
	Direct3D	ModemLink	–
	3Dfx Glide	Netzwerk	–
	AGP	Internet	–
●	Cyrix 7x86	Force Feedback	●
●	AMD K6-2	Audio	●

BENÖTIGT
Pentium 200, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 500 MB

EMPFOHLEN
Pentium III 500, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 500 MB

VERGLEICHBAR MIT
Tomb Raider 3, King's Quest VIII

RANKING

Action-Adventure

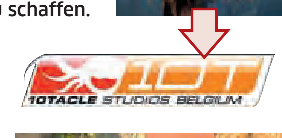
Grafik	80%
Sound	88%
Steuerung	82%
Multiplayer	– %
Spielspaß	84%

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Infogrames
Preis	ca. DM 80,-

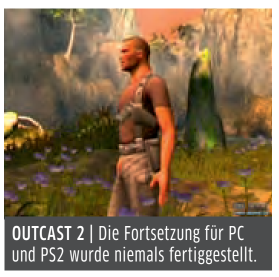
WAS WURDE EIGENTLICH AUS ...?

Appeal

Outcast öffnete viele Herzen, aber wenige Geldbeutel. Das machte den Entwicklern zu schaffen.



Outcast gilt bis heute als das wichtigste und bekannteste Spiel des belgischen Studios Appeal. Doch der erwartete kommerzielle Erfolg damit blieb aus. Publisher Infogrames (heute Atari) gab dennoch einen zweiten Teil für PC und PS2 in Auftrag, der vieles besser machen sollte: Der Held Slade sollte neue Fähigkeiten und Fortbewegungsmittel bekommen, die Spielwelt komplett aus Polygonen bestehen und der Ablauf actionreicher sein. Appeal ging jedoch im Jahr 2001 bankrott. Trotzdem raufte sich das Team um Firmen-Chef Yves Grolet zusammen – so entstand das Studio Elsewhere Entertainment. Aber anstatt die **Outcast**-Lizenz zurückzuerwerben, ließ sich das neue Studio im Oktober 2005 von den 10tacle Studios aufkaufen. Das seitdem als 10tacle Studios Belgium bekannte Team arbeitet heute an dem Action-Spiel **Totem**.

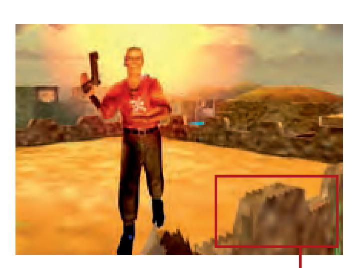


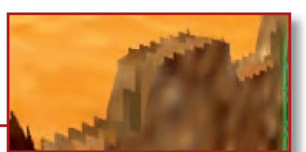
OUTCAST 2 | Die Fortsetzung für PC und PS2 wurde niemals fertiggestellt.

Die Voxel-Technologie von Outcast

Appeal verwendete für die Landschaftsdarstellung die gleiche Technik, die schon im Novalogic-Klassiker Commance zum Einsatz kam.

Während Charaktere und Objekte in **Outcast** auf Polygonen basieren, sind Landschaften und Gebäude aus sogenannten Voxeln aufgebaut (kurz: dreidimensionale Pixel). Der Effekt: fantastische Weitsicht, plastische Hügel – aber grobpixelige Kanten, enorme CPU-Anforderungen und eine maximale Auflösung von 512x384.





BUGS, PATCHES, FAN-PROJEKTE

Outcast im Jahre 2008

Selbst neun Jahre nach Release hat das belgische Action-Adventure eine treue Fangemeinde – obwohl moderne PCs an dem Spiel verzweifeln.

Patches

Schon am Tage seiner Veröffentlichung krankte **Outcast** an teils massiven Bugs. Von inhaltlichen Schnitzern wie Clipping-Fehlern oder sporadischen Abstürzen mal abgesehen, ließ sich der Titel auf manchen Systemen nicht einmal installieren! Einer von drei Patches umgeht dieses Problem. Wer beim Starten der zuletzt veröffentlichten **Play the Games 3**-Edition auf Hindernisse stößt, muss sich einen vierten, speziellen Patch im Internet besorgen. Auf vielen modernen Rechnern produziert **Outcast** leider auch neue, bislang unbehobene Fehler: Einer davon sorgt etwa dafür, dass Cutter Slade nur extrem langsam durch Sumpfgebiete marschiert. Nun behaupten einige Spieler, manche dieser Probleme durch den Einsatz von Tools gelöst zu haben, mit denen sich die CPU-Geschwindigkeit künstlich limitieren lässt. Wir hatten damit keinen Erfolg.

Open Outcast

Seit das Projekt **Outcast 2** (siehe links) eingestellt wurde, arbeitet ein Gruppe engagierter Fan-Entwickler an der inoffiziellen Fortsetzung **Open Outcast**. Trotz der langen Entwicklungszeit von über sieben Jahren ist das Team mit ungebrochenem Eifer bei der Sache. Wer sich näher informieren oder gar beteiligen will, steuert die Website www.openoutcast.org an.



WUNDERBAR | Trotz niedriger Auflösung: Die weichen Wassereffekte der Grafik waren zum Staunen.



*Abo-Modell (2,99 EUR/SMS) Abrechnung: 1 SMS/Woche. Das Abo ist jederzeit kündbar, einfach SMS mit Inhalt STOP TOPGAME oder STOP ALLE an die 85999! Für Einwahl und Datenübertragung fallen Gebühren entsprechend der jeweiligen Tarife der Netzbetreiber an!

Handy-Kompatibilitätsliste auf www.mobileunlimited.de

TOP SPARABO JAVA-GAMES

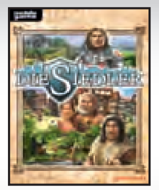
AKTION



www.mobileunlimited.de


GAME-CODE: **115**

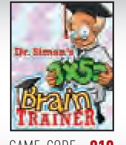

GAME-CODE: **142**

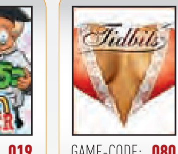

GAME-CODE: **141**

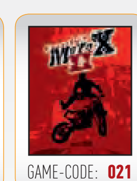

GAME-CODE: **078**

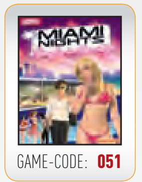

GAME-CODE: **068**


GAME-CODE: **058**

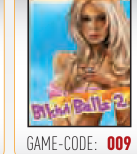

GAME-CODE: **019**

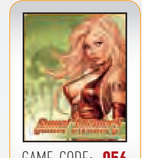

GAME-CODE: **080**

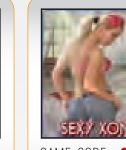

GAME-CODE: **021**

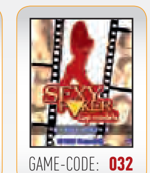

GAME-CODE: **051**

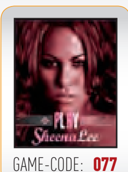

GAME-CODE: **024**

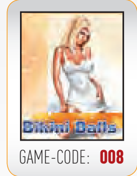

GAME-CODE: **009**

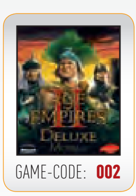

GAME-CODE: **056**

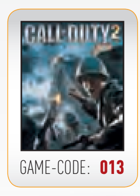

GAME-CODE: **060**

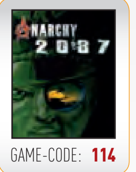

GAME-CODE: **032**


GAME-CODE: **077**

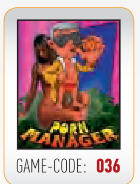

GAME-CODE: **008**

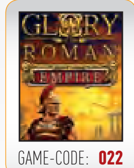

GAME-CODE: **002**

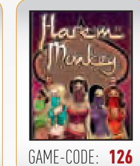

GAME-CODE: **013**

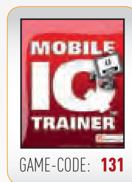

GAME-CODE: **114**


GAME-CODE: **037**

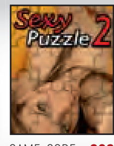
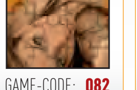

GAME-CODE: **036**

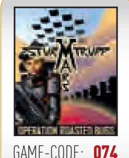

GAME-CODE: **022**

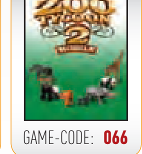

GAME-CODE: **126**

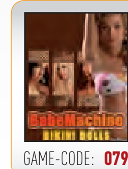

GAME-CODE: **131**

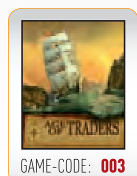
Erstes Spiel im Abo gratis!
Nur 0,99 Euro/Spiel!

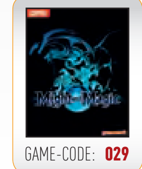


GAME-CODE: **082**


GAME-CODE: **074**

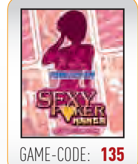

GAME-CODE: **066**

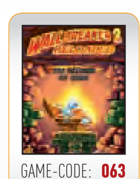

GAME-CODE: **079**

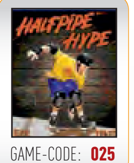

GAME-CODE: **003**


GAME-CODE: **029**

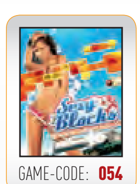

GAME-CODE: **045**

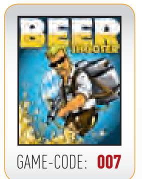

GAME-CODE: **135**

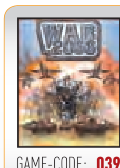

GAME-CODE: **063**

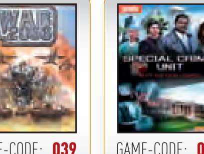

GAME-CODE: **025**

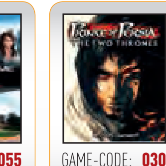

GAME-CODE: **118**

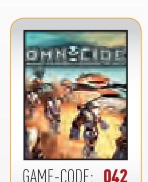

GAME-CODE: **054**

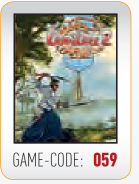

GAME-CODE: **007**


GAME-CODE: **039**

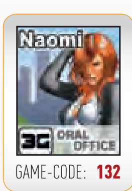

GAME-CODE: **055**

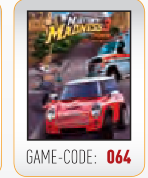

GAME-CODE: **030**

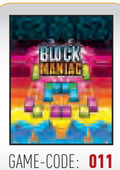

GAME-CODE: **042**

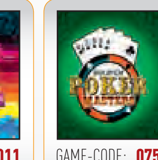

GAME-CODE: **059**

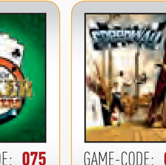

GAME-CODE: **033**

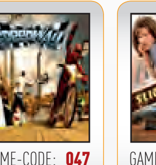
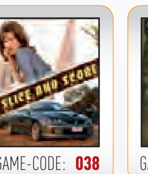

GAME-CODE: **132**

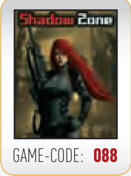

GAME-CODE: **064**

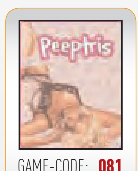

GAME-CODE: **011**

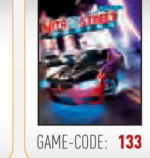

GAME-CODE: **075**


GAME-CODE: **047**

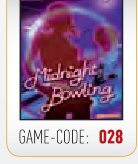


GAME-CODE: **038**

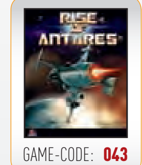

GAME-CODE: **088**

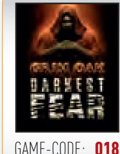

GAME-CODE: **081**


GAME-CODE: **133**

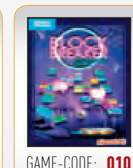

GAME-CODE: **017**

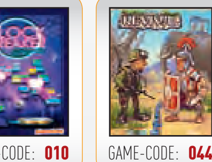

GAME-CODE: **028**

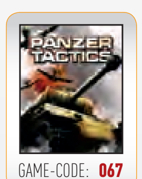

GAME-CODE: **043**


GAME-CODE: **018**

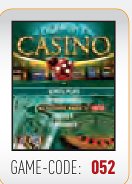
GAME-CODE: **119**

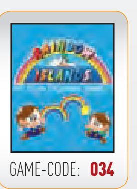

GAME-CODE: **010**

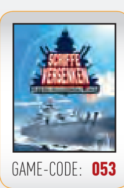

GAME-CODE: **044**

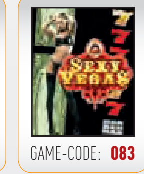

GAME-CODE: **067**

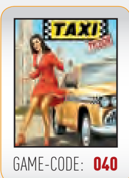

GAME-CODE: **140**

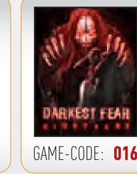

GAME-CODE: **052**

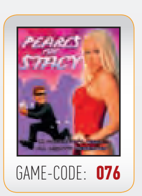

GAME-CODE: **034**

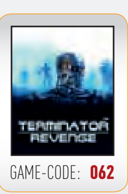

GAME-CODE: **053**

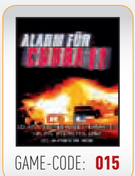

GAME-CODE: **083**


GAME-CODE: **040**

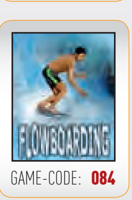

GAME-CODE: **016**

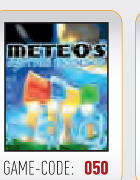

GAME-CODE: **076**

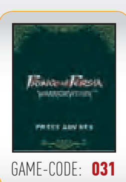

GAME-CODE: **062**

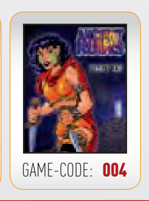

GAME-CODE: **015**

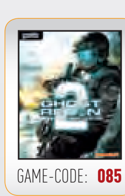

GAME-CODE: **070**


GAME-CODE: **084**


GAME-CODE: **050**


GAME-CODE: **031**


GAME-CODE: **004**


GAME-CODE: **085**

So funktioniert das Abo

Das Abo beinhaltet zwei Java-Games/Woche.
Bei Erstbestellung gibt es ein Spiel gratis dazu!

Nur 0,99 €/Spiel!

Im nächsten Heft

❑ Vorschau

Empire: Total War



Auf ins Kolonialzeitalter! Wir schauen uns den jüngsten Spross der **Total War**-Serie an – vom Interface über die KI bis hin zur Diplomatie lassen wir keinen Aspekt aus.

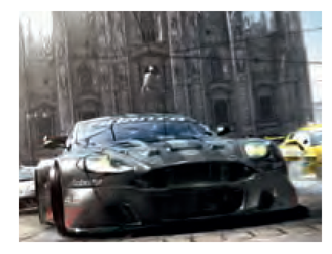
❑ SNEAK PEEK

Das Schwarze Auge: Drakensang | Stürzen Sie sich mit uns ins Abenteuer!



❑ SNEAK PEEK

Race Driver: Grid | Geben Sie Gas – wir laden zur Raserei nach Fürth!



❑ VORSCHAU

King's Bounty | Wir spielen die ambitionierte Heldenschlacht ausführlich Probe.



❑ EXTENDED

Kanes Rache | Alle Einheiten, alle Karten, alle Subfraktionen auf 32 Seiten.



PC Games 06/08 erscheint am 30. April!

Vorab-Infos ab 28. April auf www.pcgames.de

LESEN SIE AUSSERDEM



PC Games Hardware
Frühjahrsputz am PC. Tests: 100 Prozessoren geprüft, großer TV-Karten-Vergleich, Gehäuse im Härtetest.



SFT – Spiele Filme Technik
Navi, Radio, DVD: SFT testet alles fürs Auto! Und: Die Punkrocker von den Donots prüfen ausgiebig **Rockband**.



COMPUTEC MEDIA
Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag: Computec Media AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth, Telefon: +49 911 2872-100, Telefax: +49 911 2872-200, redaktion@pcgames.de, www.pcgames.de

Vorstand: Johannes Sevket Gözalan, Niels Herrmann

Chefredakteurin (V.i.S.d.P.): Petra Fröhlich (pf), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift

Chef vom Dienst: Stefan Weiß (sw)
Leitender Redakteur: Christian Burtchen (bur)
Sonderprojekte: Wolfgang Fischer
Redaktion (Print): Robert Horn (rh), Felix Schütz (fs), Ansgar Steidle (as), Sebastian Weber (web), Thomas Weiß (tw)
Redaktion (Videos): Felix Helm, Dominik Schmitt
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Alexander Praxl, Christian Schlütter
Redaktionsassistenz: Kristina Haake
Trainees: Benjamin Kratsch (bk), Charles Kolle (ck), Evelyn Miksch (em), Alexander Wenzel (aw)
Redaktion Hardware: Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein, Marco Albert, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Manuel Schulz, Carsten Spille, Uwe Steglich, Frank Stöwer, Daniel Waadt
Chefreporter: Christoph Holowaty
Textchefs: Claudia Brose, Margit Koch-Weiß
Lektorat: Herbert Aichinger, Claudia Brose, Margit Koch-Weiß, Heidi Schmidt, Birgit Bauer, Cornelia Lutz
Mods und Maps: Andreas Bertits (ab), Marc Brehme (mb)
Layout: Hansgeorg Hafner (Ltg.), Silke Engler, Philipp Heide
Bildredaktion: Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung: Hansgeorg Hafner
Disc Division: Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Irina Hutzler, Daniel Kunoth, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Michael Schraut, Jasmin Sen
Commercial Director: Hans Ippisch
Vertriebskoordination: Sabine Eckl-Thurl
Marketing: Anke Moldenhauer (Ltg.), Jeanette Haag
Produktionsleitung: Martin Closmann

www.pcgames.de
Leitender Redakteur: Christian Burtchen (bur)
Redaktion: Sebastian Thöing (st), Thomas Wilke (twi)
Freie Mitarbeiter: Frank Moers, Christian Schlütter
Projektleitung & Konzeption: Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny, Sascha Pilling, Stefan Ziegler
Programmierung: Marc Polatschek, Rene Giering, Alex Holtmann, Aykut Arik
Webdesign: Tony von Biedenfeld

Anzeigen: CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Commercial Director: Hans Ippisch, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung
Stephan Donaubauer: Tel. +49 911 2872-255; stephan.donaubauer@computec.de
Rene Behme: Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Michael Mensah: Tel. +49 911 2872-342; michael.mensah@computec.de
Brigitta Asmus: Tel. +49 911 2872-345; brigitta.asmus@computec.de
Wolfgang Menne: Tel. +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann: Tel. +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Silke Pietschel: Tel. +49 911 2872-254; silke.pietschel@computec.de
Peter Elstner: Tel. +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Judith Gratias: Tel. +49 911 2872-258; judith.gratias@computec.de
Gregor Hansen: Tel. +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigendisposition: Judith Linder; judith.linder@computec.de
Anzeigenberatung Online: InteractiveMedia CCSP GmbH, T-Online-Allee 1, 64295 Darmstadt, Tel. +49 (6151) / 5002-100, Fax +49 (6151) / 5002-101, Mail info@interactivemedia.net
Datenübertragung: via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 21 vom 01.01.2008.


PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 1,15 Mio. Leser

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.pcgames.de
Postadresse: COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games DVD 61,00 EUR, PC Games Extended 78,90 EUR
Österreich: PC Games DVD 68,20 EUR, PC Games Extended 86,10 EUR
Übrige Länder: PC Games DVD 73,00 EUR, PC Games Extended 90,90 EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games DVD: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810
PC Games Magazin: ZKZ 62134

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



Marquard Media
Deutschsprachige Titel: GAMES AKTUELL, SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, PLAY 3, WINDOWS VISTA: DAS OFFIZIELLE MAGAZIN, N-ZONE, XBOX 360: DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, Wii-PLAYER, KIDS ZONE, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, VOYAGE, PLAYBOY. Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, ÉVA, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO

05/08

EXTENDED

ALLGEMEINE TIPPS | KOMPLETTLÖSUNGEN | KARTEN

ASSASSIN'S CREED

ALLE ZEHN ATTENTATE SCHRITT FÜR SCHRITT ERKLÄRT



▲ **ORIENTIERUNGSHILFE** | Zu jeder Missionsbeschreibung haben wir die passende Übersichtskarte parat – inklusive Markierungen für versteckte Extras.

▶ **EINFACH UND SAUBER** | Jedes Attentat erfordert eine andere Herangehensweise. Wir verraten, wie Sie an Ihr Ziel herankommen und auf welchem Fluchtweg der geringste Widerstand zu erwarten ist.



THE WITCHER

KOMPLETT GELÖST: DAS ACTION-SPEKTAKEL IN FÜNF AKTEN



SCHÜRZENJÄGER | Begleiten Sie den umtriebigen Hexer Geralt von Riva durch ein feuchtfröhliches Abenteuer voller sexueller Eskapaden, haarsträubender Aufträge und abwechslungsreicher Aufgaben. Unsere Komplettlösung umfasst Prolog, Epilog sowie alle fünf Akte und verrät Ihnen, wie Sie alle Frauen in **The Witcher** ins Bett bekommen.

INHALT



IN DER FALLE | Das Monster bereut gerade seinen Angriff auf Geralt, der es mithilfe einer Eisenkette in den Würgegriff genommen hat.

The Witcher: Der Casanova von Wyzima

Von: Benjamin Kratsch, Charles Kolle

Wir zeigen Ihnen den blutigen Pfad durch Wyzima und lassen Sie die Herzen der Frauen im Sturm erobern.

Finstere Monster, schöne Frauen und knifflige Quests … finden Sie auf sieben detaillierten Karten.

ENTSCHEIDUNGSFREIHEIT

Der Hexer Geralt lebt in einer düsteren, schmutzigen Welt, in der Gut und Böse nah beisammen liegen. Jede Entscheidung, die Sie im Laufe des Spiels fällen, kann unerwartete Resultate nach sich ziehen. Die Auswirkungen merken Sie zum Teil erst wesentlich später im Spielverlauf. Es ist also nahezu unmöglich, bei einer ungewollten Reaktion einfach neu zu laden. In der Komplettlösung nennen wir Ihnen die jeweiligen Auswirkungen und teilen Ihnen unsere Entscheidungen mit. Es ist nicht nötig, unserer Lösung penibel zu folgen, denn einige der Aufgaben verlaufen immer gleich. Dennoch können Abweichungen von unserer Lösung auftreten, wenn Sie einen anderen Weg eingeschlagen haben.

CHARAKTERENTWICKLUNG

Zu Beginn sollte man vor allem die Stärke und das Stahlschwert weiterentwickeln. Das Silberschwert wird erst ab Kapitel 2 interessant. Geralts magische Zeichen lohnen sich nur bedingt. Das AARD-Zeichen sollten Sie ausbauen, die Chance auf Lähmung des Gegners ist sehr praktisch. Das IGNI-Zeichen ist gegen die Gegner auf pflanzlicher Basis nützlich und auf hoher Ausbaustufe eine Massenvernichtungswaffe. Bauen Sie Geralt am besten zu einem grandiosen Schwertschwinger aus. Öle und Bomben sind auf höchstem Schwierigkeitsgrad unerlässlich, aber ansonsten unwichtig. Da die Faustkämpfe im Spiel optional und vor allem nicht sonderlich schwer sind, wäre es eine Verschwendung, in die dazugehörigen Fähigkeiten zu investieren.

DER STREBER

Erst mit dem nötigen Wissen können Sie der oft blutigen Hexerarbeit nachgehen. Ob Sie nun ein erschlagenes Monster ausnehmen oder alchemistische Zutaten pflücken, ohne das entsprechende Know-how kommen Sie nicht weit. Für den Start sollten Sie sich die Fähigkeiten KRÄUTERKUNDE und UNGEHEUERWISSEN zulegen, später müssen Sie sich durch Lesen weiterbilden. Fachliteratur kaufen Sie bei den entsprechenden Händlern, jedoch sind einige der Wälzer extrem teuer. Kaufen Sie also nur die Bücher, die Sie auch wirklich brauchen. Die meisten Bücher brauchen Sie nur für Nebenquests.

GELDSORGEN

Nicht nur Bücher sind ein Luxusgut in der Hexer-Welt. Um die laufenden Ausgaben von Geralt zu decken, gibt es vielerlei Möglichkeiten. Die lukrativste ist das Würfelpokern. Verlassen Sie einfach das Areal, wenn Sie einen Gegner vollständig abgezogen haben, nach Ihrer Rückkehr ist er wieder flüssig. Spielen Sie möglichst mit allen zur Verfügung stehenden Partnern, um an die lohnenswerten Spieler heranzukommen. Diese haben wir Ihnen auf unseren Karten markiert. Mit Boxkämpfen lässt sich auch einiges an Gold verdienen, denn die meisten Gegner besiegt Geralt im Schlaf. Es dauert zwar länger als das Würfelpokern, da die Faustkämpfer keine hohen Wetten eingehen, aber es ist auf jeden Fall ein sehr spaßiger Zeitvertreib. Es lohnt sich auch, die stärksten Faustkämpfer eines jeden Kapitels herauszufordern. Die vorgegebenen Einsätze der Kämpfer können Sie im Übrigen immer verdoppeln. Ein Schläger, der für 20 Orens boxt, der boxt auch für 40 Orens. Wenn Sie alle zusammengeschlagen haben und es Ihnen noch immer nicht reicht: Meditieren Sie einfach beim Wirt, danach können Sie wieder jeden verdreschen.

ALCHEMIE

Auf jedem Schwierigkeitsgrad ist die Alchemie von sehr großer Wichtigkeit. Sie finden keine Tränke in Fässern oder Truhen, sie alleine sorgen für Nachschub. Dabei gibt es einige Tränke, die wirklich praktisch sind, aber andere, die einen eher kleinen Stellenwert einnehmen. Am Anfang des Spiels ist der Trank SCHWALBE enorm wichtig. Dieser erhöht die Regeneration Ihrer Lebensenergie. Später verliert er jedoch seine Bedeutung, denn der ABSUD RAFFARDS DES WEIßEN heilt verlorene Lebensenergie sofort. Trotzdem schadet es nie, einen Vorrat von beiden dabeizuhaben. Der SCHNEESTURM-Trank verlangsamt Geralts Umgebung und ist demnach gegen sehr starke Gegner eine gute Wahl. KATZE ist ebenso praktisch, denn die Fackeln sind unhandlich und verhindern, dass Sie ordentlich kämpfen können. Übrigens: Wenn Geralt verletzt ist und Sie ihn auf möglichst günstige Weise wieder fit bekommen wollen, sollten Sie ihn einfach etwas essen lassen. Nahrung finden Sie fast überall und sie lässt unseren Hexer wesentlich schneller heilen.

PROLOG: VERTEIDIGUNG

Kaum haben Sie die Kontrolle über Geralt übernommen, kämpfen Sie zusammen mit anderen Hexern und der Zauberin TRISS gegen eine Banditenmeute. Nehmen Sie das Schwert von der Übungspuppe an sich und geben Sie den Angreifern Saures. Nutzen Sie die Gelegenheit und machen Sie sich mit der recht ungewöhnlichen Kampfsteuerung vertraut, diese Schlacht ist nicht sonderlich gefährlich. Kämpfen Sie sich zusammen mit den anderen Hexern zum Tor vor. Dort trennen sich Ihre Wege vorerst und Sie schlagen sich auf eigene Faust zum Innenhof durch. Dabei lernen Sie auch den starken und schwachen Schwertstil. Wenn Sie einen Gegner nicht treffen können, ist das ein eindeutiges Signal dafür, dass Sie den falschen Stil verwenden. Nachdem Sie den Innenhof gesäubert haben, treffen Sie wieder auf den Rest der Gruppe. Sie sollen zusammen mit Hexer-Azubi LEO in das Burginnere vorstoßen. Im Kampf gegen eine Horde Banditen lernen Sie schließlich auch, den Gruppen-Kampfstil einzusetzen. Ein wenig tiefer in der Burg finden Sie außerdem einen Obelisken, der Ihnen das erste magische Zeichen, AARD, beibringt. Benutzen Sie es, um das Geröll wegzusprengen, welches den weiteren Weg versperrt.

PROLOG: ENTSCHEIDUNG

Danach steht auch schon die erste schwere Entscheidung an. Entweder helfen Sie, den gigantischen FURCHTBRINGER zu besiegen, oder Sie begeben sich zusammen mit LEO und TRISS ins Labor. Die Resultate dieser Entscheidung sind nicht wirklich spielentscheidend. Wer gegen den FURCHTBRINGER kämpft, muss sich im Verlauf des ersten Kapitels lediglich eine zusätzliche Rauferei gefallen lassen.

PROLOG: BOSSKAMPF

Da wir ein Auge auf TRISS geworfen haben, entscheiden wir uns für die zweite Option. Wieder in der Festung, stellen Sie sich SAVOLLA und seinen Schergen. Stürzen Sie sich als Erstes auf die den Magier umgebenden Schurken, ansonsten merken Sie recht bald, dass der Boss unverwundbar ist. Sind alle Begleiter des Zauberers tot, greifen Sie ihn direkt an. Keine Sorge, sein einziger Trick besteht darin, dass er sich teleportieren kann. Seine magischen Angriffe sind hart, aber verschmerzbar. Warten Sie, bis er wieder erscheint, und verpassen Sie ihm einige schlagkräftige Kombinationen im schweren Kampfstil. Nach ein paar Wiederholungen gibt er den Geist auf.

PROLOG: TRANK FÜR TRISS

TRISS können Sie guten Gewissens liegen lassen, man wird sich später um die angeschlagene Zauberkünstlerin kümmern. Sie dringen weiter in das Innere vor und kommen in den Genuss einer langen Zwischensequenz. Danach folgt eine lange Unterhaltung mit VESEMIR. Fragen Sie ihn auch, ob es noch andere Hexer gibt. Dadurch bekommen Sie die Quest BERENGARS GEHEIMNIS, welche sich beinahe über das gesamte Spiel erstreckt. TRISS braucht einen Heiltrank und Sie brauchen dafür die Zutaten. Diese finden Sie im ersten Stock, den Sie dabei gleich noch von den restlichen Banditen säubern. In der Waffenkammer können Sie sich mit zusätzlichen Waffen ausrüsten und die Zutat WEISSE MÖWE einsacken. Im Aufenthaltsraum finden Sie KALZIUM EQUIUM. Gehen Sie dann zu Ihrem alten Mentor zurück. VESEMIR gibt Ihnen SCHÖLLKRAUT und zeigt Ihnen, wie Sie die letzte Zutat, die Klaue des FURCHTBRINGERS, an sich bringen. Nun haben Sie alle benötigten Zutaten beisammen. Ruhen Sie sich vor dem Kessel aus und brauen Sie den Trank gemäß dem Rezept. Suchen Sie nun TRISS auf und flößen Sie ihr das Gebräu ein. Nachdem Sie ihr den Trank verabreicht haben, kommt ein längeres Gespräch zwischen Ihnen zustande. Sagen Sie ihr, dass man durchaus noch ein wenig bleiben könnte, und muntern Sie die Magierin auf. Sie werden es nicht bereuen. Warten Sie aber noch und bleiben Sie in KAER MORHEN. Nach dem Schäferstündchen mit TRISS treffen Sie auf den Fluren auf den Hexer ESKEL. Hier können Sie sich eine ordentliche Portion Erfahrungspunkte verdienen. Einzige Bedingung: Verprügeln Sie den Arbeitskollegen. Danach gibt es in KAER MORHEN nichts mehr zu tun. Gehen Sie zu TRISS oder VESEMIR und sagen Sie ihnen, dass Sie aufbrechen möchten. Im ersten Kapitel nehmen Sie die Spur der mysteriösen Angreifer auf.



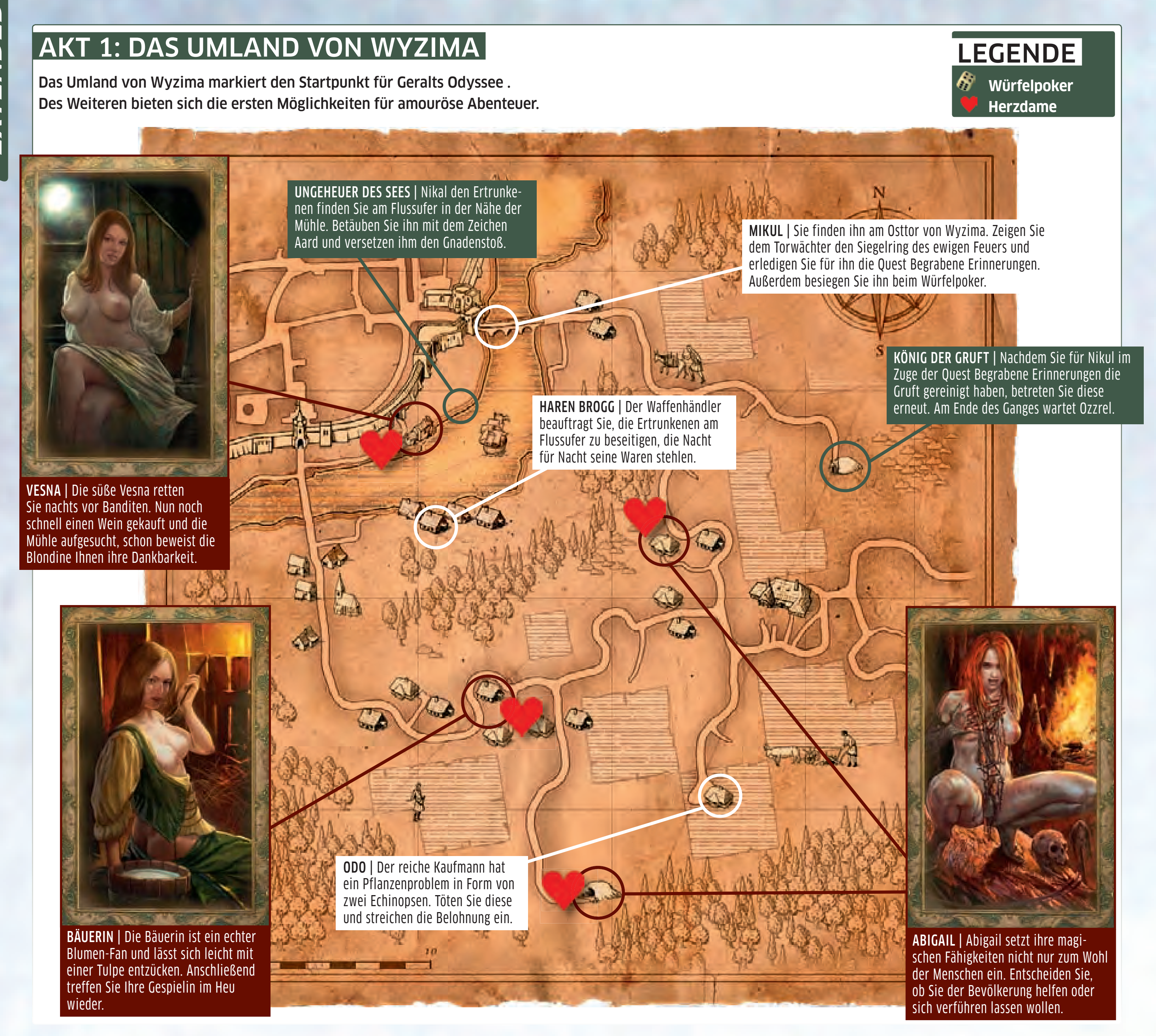
ANFÄNGER | Zusammen mit dem Hexer in Ausbildung, Leo, stürmen Sie die besetzte Festung Kaer Morhen, kämpfen sich durch Horden von Banditen und lernen nach und nach die hohe Kunst des Kampfes.



EINE ALTE FREUNDIN | Die Zauberin Triss scheint Geralt schon lange zu kennen und viel für ihn zu empfinden. Nachdem sie in der Schlacht verletzt worden ist, heilen Sie die Schönheit mit einem Trank.

T

Akt 1: Die Spur der Salamandra



Retten Sie die Dorfbewohner vor der Höllenbrut und lernen Ihre ersten Verehrerinnen kennen. Das Abenteuer beginnt jetzt erst richtig!

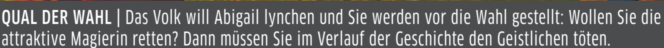
ALLER ANFANG IST ROSIG

Im Umland von WYZIMA angekommen, drängt sich schon die erste Gelegenheit für ein amouröses Abenteuer auf. Eine Bäuerin steht am Wegesrand und erzählt, wie sehr sie sich über ein paar Blumen freuen würde. Wie praktisch, dass Händler LEUVAARDEN selbige im Wirtshaus nur ein paar Kilometer östlich des Dorfes verkauft. Die Bäuerin ist entzückt und lädt Sie sogleich ins Heu ein.

VERTRAUENSBASIS

Nach dem Vergnügen ruft die Arbeit und Sie nehmen im Umland der Stadt WYZIMA die Spur der Geheimorganisation SALAMANDRA auf. Ihr erster Ansprechpartner ist der GEISTLICHE des Dorfes. Bevor er Ihnen vertraut, müssen Sie allerdings die drei wichtigsten Personen des Umlandes von Ihren Absichten überzeugen: HAREN BROGG, MIKUL und ODO (siehe Karte). Als Erkennungszeichen übergibt Ihnen der GEISTLICHE den SIEGELRING DES EWIGEN FEUERS. Ihre erste Anlaufstelle ist der zwielichtige HAREN BROGG. Für die erste Quest FREMDE IN DER NACHT töten Sie die ERTRUNKENEN am Südufer des Flusses. Diese wollen HARENs Waren stehlen. Nach deren Beseitigung stürmt ein Trupp der SCOIA'TAEL aus dem Gebüsch und Sie haben die Wahl: Entweder Sie überlassen den Elfen die Ware und werden dann im zweiten Akt Zeuge eines Anschlags auf den Dealer COLEMAN. Es wird sich herausstellen, dass die Tatwaffe aus dem Warenbestand von HAREN stammt. So wird COLEMAN im Zuge der Ermittlungen Ihre Kontaktperson und Sie erhalten zwei weitere Quests. Wir hingegen entscheiden uns dafür, die Elfen zu töten, und müssen als Konsequenz den Zwerg VIVALDI, den Sie für den Verlauf der Hauptquest dringend benötigen, im nächsten Akt aus dem Gefängnis befreien. Ihr weiterer Weg führt Sie zum Osttor der Stadt WYZIMA. In BEGRABENE ERINNERUNGEN gilt es, für den Torwächter MIKUL eine Gruft von Ghulen zu säubern. Bevor Sie die Höhle betreten, nehmen Sie einen KATZEN-TRANK und erledigen dann die Untoten. In der Höhle finden Sie den KREIS DES INNEREN FEUERS. Dieser verleiht Ihnen die Hexer-Fähigkeit IGNI. Anschließend kehren Sie zum Stadttor zurück und erledigen die angreifenden SALAMANDRA auf der Zugbrücke. Komplettieren Sie die Quest-Reihe, indem Sie ODO aufsuchen. Der rei-





QUAL DER WAHL | Das Volk will Abigail lynchen und Sie werden vor die Wahl gestellt: Wollen Sie die attraktive Magierin retten? Dann müssen Sie im Verlauf der Geschichte den Geistlichen töten.



ROTHAARIGE SCHÖNHEIT | Können diese Augen lügen? Wir wissen es nicht, allerdings hat sie durch ihre Kräuterrezeptur einige Dorfbewohner vergiftet. Gut oder Böse sind hier nicht leicht zu unterscheiden.

che Kaufmann hat ein ausgewachsenes Pflanzenproblem in Form von zwei ECHINOPSEN. Dumm nur, dass er Ihnen eine gehörige Masse Alkohol verabreicht und sich Geralts Trunkenheit in einem wabernden Bild bemerkbar macht. Erreichen Sie die Feuerstelle im Garten und meditieren Sie für zwei Stunden. Anschließend bearbeiten Sie die Riesengewächse mit dem SCHWEREN KAMPFSTIL. Setzen Sie außerdem das gerade erlernte Zeichen IGNI ein, wodurch Sie einen starken Feuerzauber sprechen. Sind die beiden Echinopse Geschichte, gehen Sie zu ODO und holen sich Ihre Belohnung ab. Anschließend wartet die zweite Gelegenheit für ein Rendezvous.

EINEN KUSS FÜR DEN RETTER

Wenn Sie des Nachts aus dem Gasthaus in Richtung WYZIMA gehen, begegnen Sie ein paar Raufbolden, die die schöne VESNA bedrohen. Es winkt eine leidenschaftliche Nacht, also schicken Sie die Unruhestifter zu Boden. VESNA ist überglücklich, bedankt sich mit einem Kuss und lädt Sie in die alte Mühle ein. Als Präsent wünscht Sie sich eine Flasche Rotwein, die Sie beim Wirt im Gasthaus erstehen. Gehen Sie nachts auf das Osttor zu, biegen Sie auf der Brücke links ab und lassen Sie sich VESNAs Dankbarkeit beweisen. Nach Ihrem Date sollten Sie diesen Ort noch einmal nachts aufsuchen, um eine der insgesamt zehn Trophäen zu ergattern. Es handelt sich um einen ERTRUNKENEN, der von mehreren Mitstreitern bewacht wird. Nutzen Sie die Zeichen der Macht, insbesondere das AARD, um den ERTRUNKENEN zu betäuben, und versetzen Sie ihm den Gnadenstoß. Nach dem Sieg wandert die Trophäe in Ihr Inventar und wird fortan als einer von zehn Totenköpfen an Geralts Gürtel baumeln. Verkaufen Sie den Kopf der Bestie an den königlichen Jäger westlich des Vorpostens, dieser zahlt 200 Orens. Kehren Sie nun zum GEISTLICHEN zurück und schließen Sie die Mission VON MONSTREN UND MENSCHEN ab. Mit Kerzen ausgestattet, ziehen Sie los, um die fünf Kapellen zu entzünden und damit die BARGESTs zu vertreiben.

LUKRATIVER ZWEITJOB

Nun nehmen Sie eine lukrative Nebenquest von Kaufmann LEUVAARDEN an: Sie sollen seinen Freund suchen, der die Quarantäne umgehen wollte und versucht hat, durch eine Höhle unter den Mauern hindurch in die Stadt zu gelangen. Sie finden seine sterblichen Überreste in dem SATTEN ECHINOPS am Ende der Höhle im Westen. Anschließend bitten Sie den Geistlichen um eine Bestattung. Er bietet Ihnen den alten Sarkophag im Keller der Kirche an, da Sie zuvor sein Vertrauen erlangt und die fünf Kapellen entzündet haben. In der Kapelle werden Sie von einem alten Bekannten in Geistergestalt herausgefordert. Vernichten Sie LEO, den verstorbenen Hexer aus dem Prolog, mit dem SCHNELLEN KAMPFSTIL. Alle anderen Modi sind an dieser Stelle wirkungslos, da der Geist geschickt ausweicht. Nachdem Sie den Leichnam von LEUVAARDENs Freund beerdigt haben, kehren Sie zum Händler zurück und streichen 200 Orens Belohnung ein.

DIE GEHEIMNISVOLLE HEXE

Anschließend besuchen Sie ABIGAIL, eine rothaarige Hexe, im Südosten. Sie benötigt fünf weiße Myrteblüten, um einen Trank für den kleinen ALVIN zu brauen. Das Wissen, um die Pflanzen zu identifizieren, erlangen Sie durch das Buch ÜBER FELDPFLANZEN, welches ABIGAIL Ihnen für 30 Orens verkauft. Die Blüten finden Sie in ausreichender Zahl auf der Wiese vor dem Vorposten respektive Gasthaus. Geben Sie ABIGAIL die Myrte, verlassen Sie das Haus und sprechen Sie wieder mit der Zauberin. Anschließend suchen Sie wieder das Gasthaus auf, retten SHANI vor den Schergen der SALAMANDRA und nehmen dem toten SCHANKWIRT einen Schlüssel ab. Begeben Sie sich damit zum mittleren der drei Häuser im südlichen Dorf, säubern Sie die Hütte von den Soldaten der SALAMANDRA und öffnen Sie mit dem Schlüssel eine geheime Falltür. Diese führt in eine Höhle, in der Sie mit ALVIN sprechen und via AARD die naheliegende Steinwand zum Einsturz bringen. Auf der anderen Seite wartet ABIGAIL. Sagen Sie, dass Sie attraktive Lady näher kennenlernen wollen, und Hexer und Hexe teilen sich einen zauberhaften Moment. Doch die Freude währt nur kurz, denn draußen wütet der Mob und stellt Sie vor eine schwierige Entscheidung.

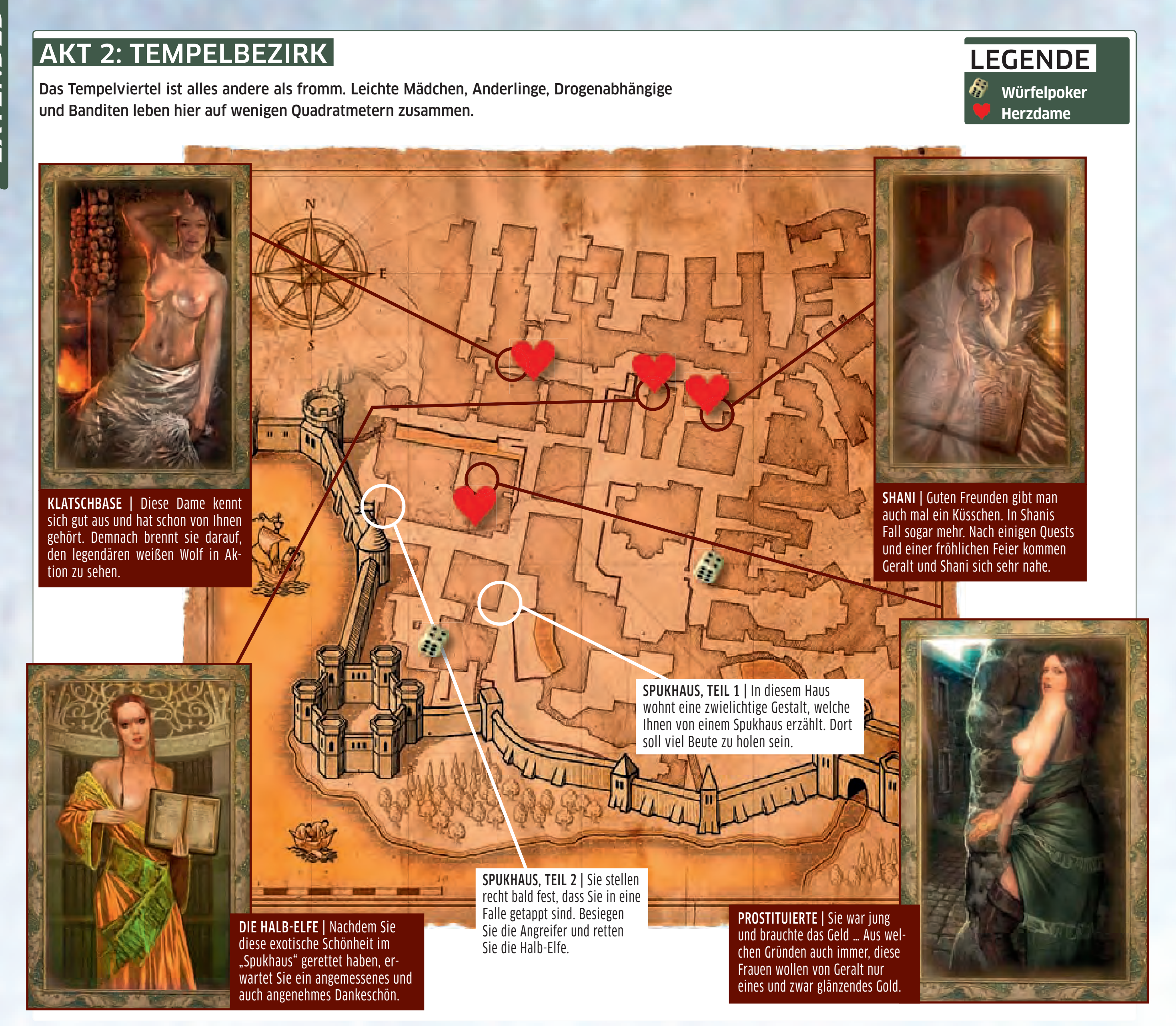
DIE BESTIE

Die Hexe soll durch ominöse Kräuterrezepturen am Tod von vielen Dorfbewohnern schuld sein. Nun will der Mob sie brennen sehen und Sie haben die Qual der Wahl: Wollen Sie mit ansehen, wie ABIGAIL einen grausamen Tod in den Flammen stirbt, oder möchten Sie sie retten? Wir entscheiden uns gegen den Pöbel und für ABIGAIL. Unmittelbar nach dem Gespräch wartet der erste Endgegner in Form der BESTIE. Da wir uns vorhin für ABIGAIL entschieden haben, steht diese uns als Heilerin zur Seite. Je nach Schwierigkeitsgrad sollten Sie sich entsprechend vorbereiten: Während Sie im leichten Modus keine Probleme mit dem Ungeheuer haben werden, empfiehlt es sich im mittleren und schweren Modus, das Schwert via MALMSTEIN oder DIAMANT-STAUB temporär aufzuwerten. Während des Kampfes setzen Sie primär den SCHWEREN KAMPFSTIL ein und nur ab und an eine Gruppen-Taktik, um die angreifenden BARGESTs zu dezimieren. Sobald die Bestie nur noch wenige Lebenspunkte hat, setzen Sie das AARD ein, lähmen den HÖLLENHUND und setzen zum finalen Schlag an.

GUT UND BÖSE GIBT'S NICHT

Liegt dieser am Boden, steht noch die Konfrontation mit den Dorfbewohnern an. Nutzen Sie den Gruppenkampfstil, um die Bauern zu bekämpfen, und schalten Sie gegen den GEISTLICHEN auf den SCHWEREN KAMPFSTIL um. Doch haben wir das Richtige getan? Gut oder böse? Falsch oder richtig sind reine Konventionen, die in der Welt des polnischen Autors Andrzej Sapkowski keine Rolle spielen. Eine Entscheidung birgt immer ein Resultat. In unserem Fall werden wir ABIGAIL im späteren Spielverlauf wiedertreffen. So gewinnen wir eine mächtige Verbündete, waren aber gezwungen, das Dorf auszulöschen. Ihre Entscheidung ist bereits gefallen und Sie nehmen den Freibrief des GEISTLICHEN an sich. Nun kehren Sie zum Gasthaus zurück und beschützen SHANI auf dem Weg zum Tor. MIKUL erzählt Ihnen, dass er zum Müllertor versetzt wurde. Also laufen Sie mit Ihrer Begleiterin zur Mühle und halten sich nördlich. Am Tor wartet MIKUL und mit ihm eine Falle: Sie werden von den Soldaten des Königs umstellt und in den Kerker geworfen.

Akt 2: Willkommen in Wyzima



Hinter Gittern: Der Hexerknast. In den Kerker von Wyzima geworfen, hat Geralt nicht vor, seine Strafe abzusitzen. Der zweite Akt ist der wohl komplexeste von allen. Es gibt dutzende Wege, das Kapitel zu meistern. Um den Rahmen nicht zu sprengen, gehen wir hier nur auf unseren Weg ein.

DIE GROSSE FLUCHT

Der Knast-Alltag war vor der Einführung des Kabelfernsehens relativ langweilig. Vertreiben Sie sich die Zeit mit dem elfischen Gefangenen und spielen Sie mit ihm Würfelpoker. Ob gewonnen oder verloren, nach dem Spiel werden Sie von Hauptmann VINCENT angesprochen. Das Geschäft ist einfach: Sie erledigen die GORGO und kommen dafür frei. Ihren einfältigen Mitbewerber schlagen Sie einfach bewusstlos.

IN DEN KLOAKEN

Es geht automatisch in den Kloaken weiter, wo Sie auf den Tempelritter SIEGFRIED treffen. Der Edelmann bietet seine Hilfe gegen die GORGO an. Sie können natürlich auch ablehnen, aber es ergeben sich keinerlei Nachteile für Sie, wenn Sie an seiner Seite streiten. Und da die GORGO recht kräftig austeilen kann, haben wir den Blondschopf gerne mitgenommen. Das Nest der GORGO ist auf der Karte markiert, das Einzige, was Sie tun müssen, ist, sich durch Horden ERTRUNKENER zu kämpfen. Das geht, dank des neuen Silberschwerts, wie durch heiße Butter. Die GORGO selber besiegen Sie durch den schweren Silberstil. Sacken Sie alles ein: Kopf, Auge und den eckigen SEPHIRA. Dieser wird später noch extrem wichtig. Danach kehren Sie an die Oberfläche zurück und lassen sich von JETHRO Ihr restliches Inventar wiedergeben. Liefern Sie außerdem den GORGO-Kopf an VINCENT. Damit haben Sie schon eine der zwei Trophäen des Kapitels erbeutet.

DER LETZTE ZEUGE

Nachdem Sie Ihre gesamte Ausrüstung wiederhaben und nun sogar Ihr eigenes Silberschwert besitzen, suchen Sie den Detektiv RAIMUND auf. Er weiß einiges über die SALAMANDRA zu berichten und kann Geralt bei den Ermittlungen helfen. Ihre Aufgabe ist es, einen Zeugen zu finden. JETHRO weiß etwas dazu, will aber mit FISSTECH bestochen werden. Sie werden im Laufe des Kapitels einen Berg an SALAMANDRA-Leichen hinterlassen und diese Schurken führen oft etwas von der Droge mit sich. Wer die illegale Substanz trotzdem nicht findet: COLEMAN dealt damit im HAARIGEN BÄREN. Zurück bei JETHRO erzählt er Ihnen, dass der Gefangene derzeit im örtlichen Krankenhaus liegt. Dorthin begeben Sie





DEICHGUCKER | Eine willkommene Abwechslung vom schmutzigen Tempelviertel stellt der Deich dar. Von hier aus unternehmen Sie die Ausflüge in den Sumpf und Leuvaarden bietet hier seine Ware an.



EIN GEFÄHRLICHES PFLASTER | Die Salamandra haben nach den Ereignissen im ersten Akt wohl etwas gegen Sie. In der Nacht ist es auf den Straßen alles andere als sicher.

sich um Mitternacht, bestechen die Wache und treten ein. Wieder müssen Sie zu Korruption greifen: Der Gefangene hat einen Wächter zur Bewachung bekommen. Sprechen Sie nun mit dem Verletzen und verteidigen Sie kurz darauf das Krankenhaus gegen die Angreifer. Nehmen Sie die Beweise mit, diese sollten Sie RAIMUND bringen.

DIE RATTE

COLEMAN hat waschechte Hexer-Arbeit zu vergeben. Sie sollen ein leer stehendes Haus von Geistern befreien. Links neben der Hütte von RAIMUND ist das besagte Haus. Treten Sie ein, packen Sie das Silberschwert aus und greifen Sie die beiden ERSCHEINUNGEN an. Nach dem Exorzismus auf Geralt-Art gehen Sie zu COLEMAN in den HAARIGEN BÄREN zurück. Doch Ihr Auftraggeber ist nicht mehr da. Sprechen Sie mit dem Schankwirt und dieser wird Sie an den Deich schicken. Sprechen Sie dort mit COLEMAN und kehren Sie zum Wirt zurück. Sie müssen entscheiden, ob Sie COLEMAN verpfeifen oder sein Geheimnis für sich behalten. Wenn Sie ihn verraten, streichen Sie eine Belohnung von 500 Orens ein. Allerdings wird COLEMAN für immer verschwinden. Wenn Sie diese Möglichkeit in Betracht ziehen, sollten Sie vorher sämtliche Quests, die in Verbindung mit COLEMAN stehen, abschließen. Namentlich sind das folgende: BERENGARS GEHEIMNIS und HEISSE KARTOFFEL. Wenn Sie COLEMAN am Leben lassen, bekommen Sie Informationen, welche VINCENT MEIS entlasten könnten. Somit könnten Sie die Aufgabe VERDÄCHTIGER: VINCENT MEIS abschließen.

EINE SPUR: KALKSTEIN

Nach einem ausführlichem Gespräch mit RAIMUND haben Sie zwei Spuren. Die eine führt zum Alchemisten KALKSTEIN und die andere zum Kriminellen BOCKSFLEISCH. Als Erstes sollten Sie aber mit THALER über Ihr neues Silberschwert sprechen. Dieser schickt sie zu KALKSTEIN und COLEMAN weiter. KALKSTEIN sagt Ihnen, dass Sie im Ziegelbrennerdorf Antworten finden werden. Reden Sie bei der Gelegenheit gleich noch über die SALAMANDRA. Um KALKSTEINS Vertrauen zu gewinnen, sollten Sie zuerst die mit dem Silberschwert verbundene Quest BERENGARS GEHEIMNIS bearbeiten. Da Sie mit SIEGFRIED bekannt sind, können Sie den Deich problemlos betreten und per Boot zum Sumpf übersetzen. Dort suchen Sie VASKA im Dorf der Ziegelbrenner auf und reden mit ihr über BERENGAR. Die alte Frau schickt Sie zu den Tongruben, wo Sie zwei Leichen finden. Zurück zu KALKSTEIN, von dem Sie die Aufgabe MYSTERIÖSER TURM bekommen, bei der Sie den Magierturm in den Sümpfen wieder aktivieren. Doch erst einmal zurück zu RAIMUND.

LEICHTE MÄDCHEN

Eine Quest ganz nach Geralts Geschmack. Banditen belästigen die Prostituierten des Tempelviertels. Suchen Sie bei Nacht die auf Ihrer Karten markierten Punkte auf und schlagen Sie wild mit dem Schwert um sich. Die Banditen sind keine Herausforderung. Zurück bei CARMEN dürfen Sie die Belohnung auswählen. Sie können entweder 200 Orens einstreichen oder Geralt bekommt Rabatt auf die Dienste der leichten Mädchen Wyzimas. In Zukunft müsste er ihnen nur noch Blumen bringen, wenn er sich ertüchtigen möchte. Eine schwere Entscheidung.

GROSSVATER KANNIBALE

Am Bootssteg im Sumpf treffen Sie auf GROSSVÄTERCHEN. Der alte Mann will zum Melitele-Schrein eskortiert werden. Bevor Sie diese Aufgabe angehen, sollten Sie zuerst die zweite Trophäe des Kapitels jagen. COCCACIDIUM ist selbst auf dem leichtesten Schwierigkeitsgrad ein knallharter Gegner für einen unerfahrene Hexer. Stellen Sie sicher, das Sie ein paar Punkte in das IGNI-Zeichen investiert haben, bevor Sie sich auf ein Duell



SPASS IM SUMPF | Der Sumpf beherbergt eine enorme Anzahl von gruseligen Monstern. Auch wenn Sie noch so viele erschlagen: Sie werden im Sumpf niemals wirklich sicher sein.

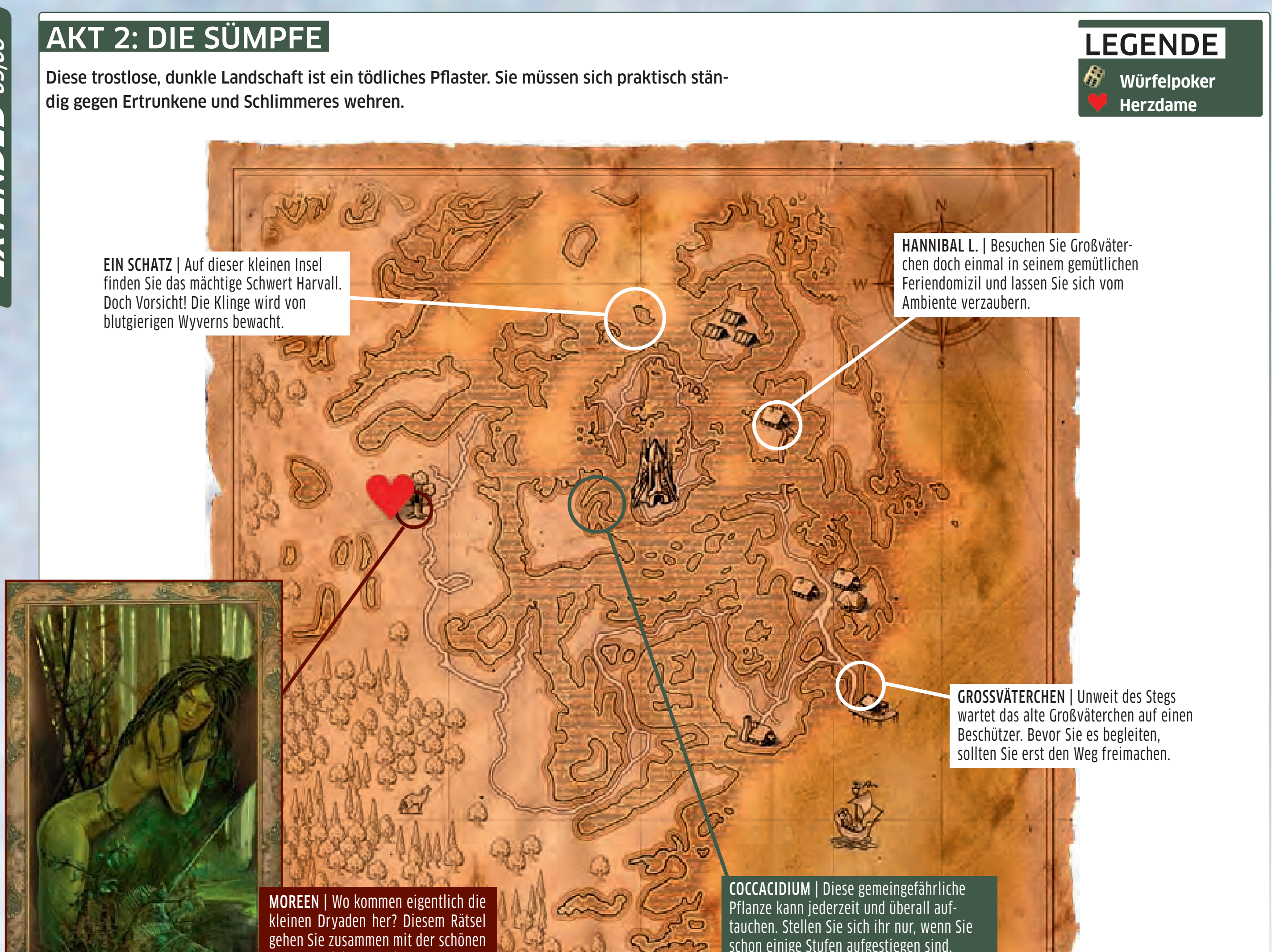


PATHOLOGIE | Zusammen mit der fachkundigen Shani führen Sie die Autopsie an einem verstorbenen Zeugen durch. Dabei können einige erstaunliche Dinge ans Tageslicht kommen.

T

AKT 2: DIE SÜMPFE

Diese trostlose, dunkle Landschaft ist ein tödliches Pflaster. Sie müssen sich praktisch ständig gegen Ertrunkene und Schlimmeres wehren.



mit der Monsterpflanze einlassen. Benutzen Sie den SCHWEREN STIL des SILBERSCHWERTES und hacken Sie drauflos. Wenn Sie die Pflanze erlegt haben (später die Trophäe bei VINCENT abgeben!), können Sie GROSSVÄTERCHEN zum Schrein bringen. Besuchen Sie GROSSVÄTERCHEN später in seiner Hütte, wo sich herausstellt, dass der alte Mann ein Kannibale ist. Töten Sie ihn oder lassen Sie ihn am Leben? Wer ihn am Leben lässt, bekommt einige Informationen über den Sumpf. Wer ihn umbringt, braucht kein schlechtes Gewissen mehr zu haben, muss aber einen überraschend harten Kampf ausfechten.

LEUVAARDEN UND VIVALDI

Sie finden den Kaufmann LEUVAARDEN am Deich. Suchen Sie nach dem Gespräch JETHRO auf und fragen Sie ihn nach dem PROFESSOR. Dabei erfahren Sie von einer dubiosen Verbindungen mit VIVALDIS Bank. Darum kümmern wir uns später. Gehen Sie nun zur Abendstunde in das Gasthaus ZUM HAARIGEN BÄREN und reden Sie mit dem Sendboten. Geben Sie ihm nicht alle SALAMANDRA-Broschen; legen Sie vorher drei Stück ab oder lagern Sie welche beim Schankwirt ein. Laden Sie den Sendboten auf etwas zu trinken ein und fragen Sie ihn nach Hexer-Arbeit. Sie werden wieder zu LEUVAARDEN geschickt und nachdem Sie dem Kaufmann drei SALAMANDRA-Broschen gegeben haben, sichert er Ihnen Hilfe zu. Damit können Sie auch LEUVAARDEN entlasten. Widmen Sie sich nun noch VIVALDI, ehe Sie zum Detektiv zurückkehren. Wenn Sie den Zwerg in seinem Haus besuchen wollen, sehen Sie, wie VIVALDI verhaftet wird. Kaufen Sie ihn mit einer Kaution frei und suchen Sie ZOLTAN CHIVAY auf. Er gibt einem die Informationen um VIVALDI zu entlasten. Kehren Sie nun zu Detektiv RAIMUND zurück.

CSI: WYZIMA

Der Zeuge, den Sie im Krankenhaus gerettet haben, ist tot. Nicht nur, dass es ärgerlich ist, die Arbeit umsonst gemacht zu haben, er war auch Ihre heißeste Spur. Damit Sie noch etwas aus ihm herausbringen, führen Sie eine Autopsie durch. Das nötige Wissen dazu erfahren Sie von RAIMUND und aus dem Buch FORENSISCHE MEDIZIN, welches Sie beim zwergischen ANTIQUAR kaufen können. Reden Sie auch mit dem GÄRTNER beim Krankenhaus. Wenn Sie ihm etwas zu essen geben, erfahren Sie sehr nützliche Dinge. Außerdem brauchen Sie die Hilfe von SHANI, welche Sie abends in ihrer Wohnung antreffen. Sie werden sehr wahrscheinlich von der alten Vermieterin rausgeworfen. Macht nichts, gehen Sie einfach so lange wieder in das Haus, bis Sie durchkommen. Nachdem SHANI zugestimmt hat, besuchen Sie den TOTENGRÄBER am Friedhofseingang. Damit die Leiche freigegeben wird, müssen Sie den Kerl mit Schnaps bestechen. Billiger Fusel genügt ihm. Treffen Sie sich nun mit SHANI um Mitternacht im Krankenhaus. Das Ergebnis der Autopsie kann sehr unterschiedlich ausfallen. Wir machen's kurz: Der Täter ist weder BOCKSFLEISCH noch KALKSTEIN. Es ist RAIMUND! Damit auch Geralt darauf kommt, müssen Sie unbedingt folgende Dialog-Optionen wählen: „Seine Nacken- und Handmuskeln wirken verkrampft. Woher wisst ihr, wann er verstorben ist?“ und: „Das war zu einfach.“ Der Rest ergibt sich von selbst.

EIN ALTER FREUND

Von SHANI haben Sie auch schon die Aufgabe erhalten, fünf SCHÖLLKRAUT-Pflanzen zu sammeln. Diese können Sie vor allem im Sumpf finden. Zumindest wenn Sie das nötige Wissen haben. Falls nicht, kaufen Sie das Buch ÜBER FELDPFLANZEN. Haben Sie SHANI die Pflanzen gebracht, erfahren Sie

von ihr, dass sie eine Party organisieren will und Sie Getränke besorgen sollen. Kaufen Sie im Gasthaus Mettina Rose, Kirschgeisttinktur und temerischen Roggenwodka. Bringen Sie den Schnaps zu SHANI und suchen Sie sich als Nächstes einen Freund, welchen Sie zur Feier mitnehmen wollen. Zur Auswahl stehen ZOLTAN, CARMEN oder SIEGFRIED. Die Auswahl des Gastes hat Einfluss auf den Verlauf der Party. Vor allem bestimmt es, welche Gegenstände Sie der alten Frau klauen sollen. Das Resultat bleibt das gleiche. Sie ahnen es bestimmt, was noch zwischen SHANI und Geralt passieren wird. Kaufen Sie für SHANI ein paar rote Rosen beim Gärtner und lassen Sie Geralt ein wenig entspannen.

EINE FALLE

Widmen wir uns nun dem Kampf gegen RAIMUND. Reden Sie dazu mit BOCKSFLEISCH und KALKSTEIN. Der Alchemist gibt Ihnen den Rat, RAIMUND beim Magierturm im Sumpf zu stellen. Gehen Sie zu RAIMUND und erzählen Sie von Ihren Ermittlungen. Auf zu KALKSTEIN!

MYSTERIÖSER TURM

Zwei Bücher sollen Sie für den Alchemisten besorgen. Der Antiquar schickt Sie zu VIVALDI weiter, welcher Ihnen, nachdem Sie ihn befreit haben, die Bücher gerne umsonst gibt. Nachdem Sie beide gelesen und mit KALKSTEIN geredet haben, müssen Sie auf die Jagd nach zehn Steinen, den sogenannten SEPHIRAS, gehen. Hier eine haben wir eine Liste der Fundorte zusammengestellt:

1. Maal'kad-Sephira: Diesen Stein bekommen Sie von der GORGO in den Kloaken.

2. Chocc'mah-Sephira: Diesen Sephira erhalten Sie von KALKSTEIN, nachdem Sie ihm die Bücher gebracht haben.

3. Oth-Sephira: Legen Sie etwas Obst an den Melitele-Schrein im Krankenhaus.

4. Ghe'vrath-Sephira: Bekommen Sie ebenfalls bei der Opfergabe im Krankenhaus

5. Veen'ah-Sephira: Auch diesen Stein erhalten Sie bei der Opfergabe im Krankenhaus.

6. Tipperath-Sephira: Den Sephira kaufen Sie für 500 Orens von LEUVAARDEN. Wucher!

7. Keth'aar-Sephira: Der Stein ist ein Geschenk von RAIMUND, bevor er in den Sumpf aufbricht.

8. Kezath-Sephira: Erledigen Sie die Quest TONGRUBEN für VASKA.

9. Net'tza-Sephira: Am Ende der Quest DER BEWAHRER

10. Yesath-Sephira: In VRANS Sarkophag, innerhalb der südlichen Sumpfhöhle

TONGRUBEN

Kurz und schmerzvoll: Reden Sie mit VASKA über die Probleme der Sumpfbewohner mit Ertrunkenen. Erschlagen Sie danach die versammelte Ertrunkenen-Mannschaft bei den Tongruben. Als Belohnung bekommen Sie den KEZATH-SEPHIRA.

DAS VERLORENE LAMM

Wenn Sie wollen, können Sie für VASKA noch nach einem verschwundenen Kind suchen. Die Spur führt zum Druidenhain, wo Sie an die Dryade MOREEN verwiesen werden, die Ihnen auch nicht weiterhelfen kann. Aber fragen Sie die grüne Schönheit mal nach der Herkunft von Dryaden. Bringen Sie ihr nun ein Wolfsfell. Wölfe gibt es nordöstlich vom Hain. Sagen Sie MOREEN, das Sex gut für Körper und Geist ist, und schon haben Sie eine neue Frau erobert. Nun sollten Sie sich wieder wichtigeren Dingen zuwenden. Kehren Sie zur VASKA zurück und sagen Sie ihr, dass Sie nichts gefunden haben. Diese Quest geht dann im dritten Kapitel weiter.

DER ELF YAEVINN

YAEVINN im Druidenhain möchte, dass Sie einen Brief an VIVALDI übergeben. Sie können den Brief auch an VINCENT überreichen und dafür 50 Orens als Belohnung einstecken. YAEVINN können Sie danach einfach anlügen. Wenn Sie den Brief allerdings an VIVALDI übergeben, kehren Sie mit dem Antwortschreiben zu YAEVINN zurück. In der späteren Quest AUFKLÄRUNG sollen Sie entweder SIEGFRIEDs oder YAEVINNs Männer in die Schlacht führen. Diese Entscheidung hat Einfluss auf den Verlauf des dritten Kapitels. Sie können auch neutral bleiben und sich raushalten. Wir führten die Elfen in den Kampf.

DER BEWAHRER

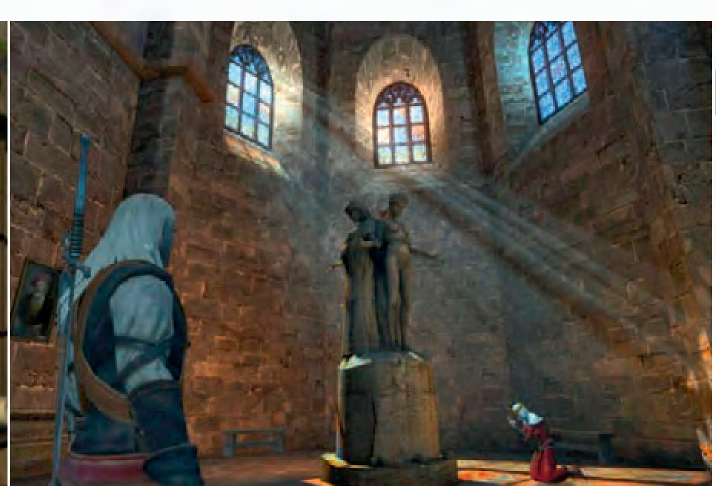
Diese Aufgabe geht ebenfalls von der alten Sumpfdame VASKA aus. Gehen Sie nach einem Gespräch mit ihr zu KALKSTEIN. Sie brauchen nun einen speziellen Blitzableiter, um einen GOLEM zu erwecken, der Sie danach wahrscheinlich mit den gewaltigen Fäusten bearbeiten will. Das klingt nach Spaß! Der Zwergenschmied oder der Schmied des Ordens ist in der Lage, das Gerät herzustellen. Nach einer kurzen Ruhephase für Geralt sprechen Sie den Handwerker erneut an und erhalten das Gerät. Reisen Sie in den Sumpf, laufen Sie zum Druidenhain und lassen Sie den alten Druiden einen Sturm beschwören – zumindest, wenn Sie dem Naturburschen 500 Orens bezahlen. Gehen Sie zum Golemfriedhof und stecken Sie den Blitzableiter in den GOLEM. Der ist nach dem Blitzschlag putzmunter und greift Sie an. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, diese Situation zu meistern. Sie können versuchen, das Monster zwischen die drei Pylonen zu locken und diese dann aktivieren. Wenn Sie ungünstig stehen, können Ihnen die Blitzschläge jedoch selber wehtun. Die Alternative ist Gewalt mit dem SILBERSCHWERT. Schlagen Sie mit dem STARKEN STIL auf den steinernen Riesen ein und laufen Sie weg, wenn Sie zu viel Schaden einstecken mussten. Wenn Sie den GOLEM schließlich gefällt haben, nehmen Sie den NET'TZA-SEPHIRA von seiner Leiche mit. Das Golemherz ist eine potente Zutat für einen Mutagen-Trank.

DIE MONOLITHEN

Wenn Sie noch ein paar Nebenquests erledigen wollen, tun Sie es jetzt. Das Kapitelfinale steht an und manche Aufgaben sind in Kapitel 3 nicht mehr lösbar. Platzieren Sie die zehn SEPHIRAs bei den jeweiligen Monolithen. Benutzen Sie dazu die Markierungen auf Ihrer Karte. Betreten Sie den Magierturm und nehmen das BUCH DES MAGIERS aus der Truhe und erlenen SIe das Zeichen des AXII. Verlassen Sie den Turm und stellen Sie sich dem falschen RAIMUND und dem PROFESSOR. Es ist egal, auf wen Sie einschlagen, nach einiger Zeit fliehen die beiden.



ARGUMENTE | Daheim geizt selbst Heilerin Shani nicht mit ihren Reizen. Feiern Sie eine Party mit der Rothaarigen und Geralt wird ihr noch sehr nahe kommen. Wie nahe, das entscheiden Sie.



OPFERGABE | Am Schrein der Melitele im Krankenhaus opfern Sie etwas Obst, um gleich an mehrere der kostbaren Sephiras zu kommen. Das bringt Sie Ihrem Ziel schon sehr viel weiter.

Akt 3: Kampf den Salamandra

Nachdem Ihnen AZAR JAVED und der PROFESSOR entkommen konnten, befinden Sie sich im HÄNDLERVIERTEL von WYZIMA. Die SALAMANDRA sind so stark wie nie zuvor. Geralt erwartet die bisher schwerste Prüfung seiner Fähigkeiten.

DIE QUELLE

Das Kapitel beginnt in TRISS' Stadthaus. Drei Sensoren sollen Sie in Wyzima verteilen und damit eine magische Kraftquelle orten. Die Standorte haben wir Ihnen auf den entsprechenden Karten vom TEMPELVIERTEL und HÄNDLERVIERTEL vermerkt. Den dritten Sensor legen Sie in die Mitte des Friedhofes, bei den Ruinen. Kehren Sie zu TRISS zurück und berichten Sie von Ihrem Erfolg. Danach begeben Sie sich ins TEMPELVIERTEL. Im dortigen St. Majorans Krankenhaus treffen Sie auf RITTERSPORN, welcher Ihnen mitteilt, dass ALVIN verschwunden ist. Glücklicherweise kann er Sie zum Versteck der Entführer bringen. Dort angekommen, befreien Sie den kleinen Jungen in einem blutigen Gefecht mit SALAMANDRA-Schurken.

DIE QUAL DER WAHL

ALVIN kann natürlich nicht bei Geralt bleiben. Sie haben zwei Frauen kennengelernt, die auf den Kleinen aufpassen könnten. Zum einen natürlich TRISS, zum anderen SHANI. Ihre Entscheidung bestimmt vor allem, mit welcher der beiden Frauen Sie eine intimere Beziehung eingehen wollen. Da wir auf Rothaarige stehen, haben wir uns für SHANI entschieden. Unterhalten Sie sich bei SHANI ein wenig mit dem Jungen. Danach sollten Sie mit Ihrer Freundin ein ernstes Gespräch über die gemeinsame Zukunft führen. Sie verlangt nach einem silbernen Bernsteinring. Suchen Sie dazu die verschiedenen Händler in WYZIMA auf.

EIN FEUDALER EMPFANG

Wie auch immer Sie sich entschieden haben: Sie sollten zu TRISS zurückkehren und mit ihr reden. Dabei erwähnt sie eine Einladung in das Gasthaus NEU-NARAKORT. Ein alter Bekannter, der Kaufmann DECLAN LEUVAARDEN, wünscht Ihre Anwesenheit. Dort angekommen, reden Sie zuerst mit allen Anwesenden. Daraufhin sollten Sie noch einmal mit ADDA reden. Sie verlangt nach ihrer Lieblings-



AKT 3: HÄNDLERVIERTEL

Im Händlerviertel leben die Reichen und Schönen. Da hat ein Mann wie Geralt doppelt so viel zu tun.

EDELFRAU | Einen etwas ungewöhnlichen Wunsch hat diese edle Dame. Eine Kikimoren-Klaue soll es sein, ehe Sie sich weiter mit dem weißhaarigen Hexer beschäftigen will.

VAMPIRIN | Selbst der harte Geralt kann sich dem Charme der finsteren Nachtwesen nicht ganz entziehen. Ob Sie die Kreaturen verschonen oder nicht, liegt in Ihrer Hand.

TRISS | Wenn Sie sich dazu entschieden haben, den kleinen Alvin der Zauberin Triss zu überlassen, dann gehen Sie mit ihr eine engere Beziehung ein.

DIE QUELLE, TEIL 1 | Um eine mysteriöse Macht zu orten, platzieren Sie an diesem Punkt einen der Magiesensoren, die Ihnen Triss gegeben hat.

BANKÜBERFALL | Ein spielentscheidendes Ereignis findet hier statt. Werden Sie für die Anderlinge oder den Orden einstehen?

BLAUAUGE | Schau mir in die Augen, Kleines. Im Haus der Königin der Nacht treffen Sie auf Patricks verschwundene Schwester. Ob sie ahnt, was um sie herum geschieht?

ROSALIND PANKIERA | Diese Frau hat die Laute von Geralts Freund Rittersporn. Der Hexer hat seine ganz eigenen Wege, das Instrument wiederzubeschaffen.

PRINZESSIN ADDA | Früher ein Monster, nun eine Schönheit. Auf dem Bankett im Neu-Narakort bedankt sich die zukünftige Königin auf eine ganz besondere Weise.

STADTBEAMTIN | Im Rathaus gibt es nur eine Frau, mit der Sie einen Dialog führen können. Sagen Sie ihr, dass sie ein böses Mädchen sei, und schenken Sie ihr einen Diamanten.

speise. VELERAD gibt Ihnen nach etwas Bestechung durch Wodka Auskunft. Reden Sie als Nächstes mit THALER. Für ihn sollen Sie aus dem Raum neben der Treppe einige Gegenstände holen. Wenn Sie dabei von einem Gast erwischt werden, geben Sie ihm einfach etwas Alkohol. Bei Ihrer Rückkehr verrät THALER Ihnen ADDAs kulinarisches Geheimnis. Nachdem TRISS das Fleisch hergezaubert hat, können Sie es ADDA übergeben. Ihre Belohnung: eine königliche Karte für Ihre Sammlung. Danach widmen Sie sich wieder dem eigentlichen Geschäft und reden mit LEUVAARDEN.

SCHLOSS & SCHLÜSSEL TEIL 1

LEUVAARDEN gibt Ihnen den Auftrag SCHLOSS UND SCHLÜSSEL, der sich in zwei Teilaufgaben gliedert: DER SPUR FOLGEN und ERNTEZEIT. Wir folgen als Erstes der Spur. Im TEMPELVIERTEL wird mit der Droge FISSTECH gehandelt und Sie sollen den Drogenfahnder spielen. Sprechen Sie als Erstes mit JETHRO und akzeptieren Sie seine Aufgabe. Im örtlichen Gasthaus ZUM HAARIGEN BÄREN treffen Sie auf ANGUS. Folgen und erledigen Sie Ihn. Nehmen Sie Schlüssel und Brief von seiner Leiche und kehren Sie zum NEU-NARAKORT zurück. Dort befragt Geralt den Wirt nach seinen Gästen. Um ein wenig Bestechungsgeld ärmer, aber um das Passwort „DORN" reicher, verlassen Sie das Gasthaus wieder. Steigen Sie nun in die Kanalisation hinab und folgen Sie der Kartenmarkierung bis zu dem Wachposten. Nennen Sie den Männern das Passwort und betreten Sie das SALAMANDRA-Versteck. Gehen Sie dort zum Labor und sprechen Sie mit dem Chef. Wenn Sie nun die auf der Karte markierte Truhe öffnen, werden Sie angegriffen. Dank Geralts übermächtiger Schwertkunst und Ihres Geschicks mit der Maus erledigen Sie die Angreifer im Nu. Nehmen Sie alle Gegenstände aus der Kiste und verschwinden Sie. Zeit für eine Berichterstattung bei JETHRO. Dieser schickt Sie mit der Quest DIE WYZIMA-VERBINDUNG gleich wieder in die Kloaken zurück. Lesen Sie GELLERTs Brief, folgen Sie der Markierung auf der Karte und schwingen Sie wie gewohnt Ihr Schwert. Nehmen Sie alle Überreste von GELLERT an sich und kehren Sie abermals zu JETHRO in den Kerker zurück.

ERNTEZEIT

Die zweite große Aufgabe von LEUVAARDEN schickt Sie in den stickigen Sumpf. Reden Sie am Bootssteg mit CARMEN, welche ein Heilmittel für ihren Mann, einen Werwolf, sucht. Der HIEROPHANT im Druidenhain erzählt Ihnen, dass Sie fünf Blätter HUNDSPETERSILIE brauchen. Die wächst zum Glück fast überall im Sumpf. Kehren Sie zu CARMEN zurück und übergeben Sie ihr den Fund. Weiter geht es mit dieser Aufgabe erst im Zuge der Hauptquest. Dieser widmen Sie sich nun auch wieder und machen sich Richtung KÖHLERDORF auf, wo Ihnen VASKA von drei Gefangenenlagern erzählt. Räuchern Sie alle aus, sprechen Sie mit den befreiten Köhlern und kehren Sie zu VASKA zurück. Diese schickt

AKT 3: TEMPELVIERTEL

Auch in Akt 3 sind Sie im Sündenpfuhl von Wyzima unterwegs. Nicht nur Shani wohnt hier, auch manche Quest führt in dieses Viertel.



DIE QUELLE, TEIL 2 | Platzieren Sie an diesem Punkt einen der Magiesensoren, die Ihnen Triss gegeben hat. Der letzte Sensor muss auf dem Friedhof angebracht werden.

SHANI | Wenn Sie den kleinen Alvin zur Heilerin Shani gebracht haben, können Sie mit dieser eine feste Beziehung anfangen. Geralt und Monogamie? Mitnichten!

GASTHAUS | Auch im dritten Kapitel ist der haarige Bär wichtig. Hier treffen Sie auf den gesuchten Angus und können immer noch einiges bei Pokerspielen und Faustkämpfen verdienen.

KERKERMEISTER | Jethro ist zwar ein Süchtiger, aber wenigstens gut informiert. Schauen Sie im Zuge ihrer Nachforschungen bei ihm vorbei. Er kann Ihnen weiterhelfen.

RITTERSPORN | Der alte Taugenichts treibt sich auch wirklich überall herum. Dieses Mal treffen Sie ihn im Krankenhaus und er hat eine schlechte Neuigkeit für Sie.

T



Sie zum HIEROPHANTEN im Druidenlager. Dieser will den seltenen PSILOCYBINPILZ für seine Hilfe. Der wächst im hinteren Teil der südlichen Höhle. Schlagen Sie die dortigen GORGOS tot und pflücken Sie den Pilz. Kehren Sie zum Lager zurück, übergeben Sie den Pilz und der HIEROPHANT führt Sie zu einer Lichtung, wo Sie eine ganze Horde von SALAMANDRA erwartet. Zeigen Sie den Schurken, wo der Hexenhammer hängt.

BESCHÄFTIGUNGSTHERAPIE

Nun können Sie wieder zu LEUVAARDEN ins Gasthaus zurückkehren und Ihre Ergebnisse präsentieren. Der Kaufmann braucht ein wenig Zeit, um alles auszuwerten. Damit haben wir genügend Luft, um uns den vielen Nebenaufgaben des Kapitels zuzuwenden. Zur Mittagszeit treffen Sie im Schankraum des NEU-NARAKORT auf Ihren Kumpel, den Troubadour RITTERSPORN. Dieser hat natürlich mal wieder ein Problem. Betrinken Sie sich gemeinsam mit ihm und er erzählt Ihnen von seiner verschwundenen Laute. Wir haben das gesuchte Haus auf unserer Karte markiert. Gehen Sie hin und verprügeln Sie den streitlustigen Vater erst mal ordentlich Danach können Sie in Ruhe mit seiner Tochter ROSALIND PANKIERA reden. Diese überlässt Ihnen die Leute, wenn Sie die korrekten Antworten geben (Dialoge 1, 1, 1, 2, 1). Zudem scheint sie sehr an Geralts „besonderen“ Fähigkeiten interessiert zu sein. Stimmen Sie einfach zu und Sie haben eine weitere Dame und auch die gesuchte Laute erobert.

VAMPIRE IN WYZIMA

Wieder zurück im Gasthaus können Sie den Auftrag BLAUAUGE von PATRICK VON WEYZE annehmen. Seine Schwester wird vermisst und Geralt soll sie zurückholen. Diese treibt sich im HAUS DER KÖNIGIN DER NACHT herum und verdient sich ein bisschen was dazu. Sprechen Sie das Mädchen auf seinen Bruder an und gehen sie danach auch gleich zu diesem, um Bericht zu erstatten. Gehen Sie wieder zum Edelbordell zurück und verbringen Sie die Nacht mit BLAUAUGE. Dabei fallen Geralt Bisswunden an ihrem Hals auf. Das erzählen Sie gleich PATRICK und danach kehren Sie nochmals zum HAUS DER NACHT zurück. Prügeln Sie den Türsteher vor der Treppe besinnungslos und betreten Sie den ersten Stock. Dort treffen Sie auf die Herrin des Hauses. Sie haben nun folgende Möglichkeiten: Entweder verbringen Sie mit den Vampirinnen die Nacht und müssen dafür PATRICK und seine Männer erledigen. Oder Sie vernichten die Vampirbrut rigoros und helfen somit dem Ritter PATRICK. Diese Entscheidung hat keinerlei Einfluss auf den späteren Spielverlauf. Also tun Sie, wonach es Ihnen gelüstet, ohne die Resultate zu fürchten.

TOT UND BEGRABEN

Vor der Kathedrale im TEMPELVIERTEL treffen Sie SIEGFRIED wieder. Der Ordenskrieger erzählt Ihnen von einem Problem mit Ghuls auf dem hiesigen Friedhof. Dort angekommen, treffen Sie auf einen sprechenden Ghul. Nun stehen Sie wieder vor einer Ent-

scheidung: Schlagen Sie die Kreatur einfach tot oder lassen Sie sie vorerst leben? Wer sie leben lässt, bekommt noch ein paar äußerst interessante Informationen. Der Ghul erzählt Ihnen, dass sich in einer Ecke des Friedhofes SCOIA'TAEL verschanzt haben. Die Freiheitskämpfer meinen, dass sie ein paar Menschen vor Ghuls beschützen. Wieder haben Sie die Wahl: Bringen Sie die Rebellen um, sterben die Gefangenen. Oder Sie steigen in die Gruft hinab und retten die Menschen. Die SCOIA'TAEL lassen Sie dabei entwischen. Diese Möglichkeit ist am lukrativsten, ganze 400 Orens bezahlt Ihnen SIEGFRIED dafür. Und da sie zudem heroisch ist, haben wir uns dafür entschieden.

YAEVINNS AUFGABEN

Im Druidenhain treffen Sie YAEVINN wieder. Er bittet Sie um Hilfe. Alte Elfenruinen in den Kloaken wollen erkundet werden. Begeben Sie sich in die Kanäle und folgen Sie der Kartenmarkierung bis zum Ziel. Sprechen Sie mit dem Zwerg und erledigen Sie die BRUXA, die die Ruinen unsicher macht. YAEVINN erscheint und der Auftrag wird abgeschlossen. Beim Verlassen der Kloaken kommt ein Junge auf Sie zu und berichtet, dass VIVALDIs Bank überfallen wird. Je nachdem, wie Sie sich im zweiten Kapitel bei der Quest AUFKLÄRUNG entschieden haben, verläuft diese Quest bei Ihrem Eintreffen anders. Wenn Sie damals auf der Seite des Ordens gekämpft haben, betreten Sie die Bank über das Lagerhaus und schlagen sich bis zu YAEVINN durch. Haben Sie jedoch auf der Seite der Rebellen gekämpft, betreten Sie die Bank durch den Haupteingang und reden mit SIEGFRIED. Folgen Sie ihm zum Eingang des Rathauses. In jedem Fall werden Sie allerdings eine Entscheidung fällen müssen: Entweder treten Sie gegen die Elfen an oder Sie helfen den Spitzohren. Überlegen Sie sich die Entscheidung gut, es gibt dann kein Zurück mehr. Wir haben den Elfen bei der Flucht geholfen.

TROPHÄENJAGD

Da das Kapitelende nicht mehr fern ist, widmen wir uns der Jagd nach den Trophäen-Monstern. In diesem Kapitel sind das die Wölfin WOREF und die Königs-Wyvern MOA. Sie finden beide Monster im Sumpf. MOA ist nahe der Wyvern-Inseln zu finden und WOREF treibt sich um den Golemacker herum. Beide sollten für Sie keine Herausforderung darstellen. Schlagen Sie den Biestern den Kopf ab und bringen Sie Ihre Trophäen zum königlichen Jägersmann im Händlerbezirk.

SCHLOSS & SCHLÜSSEL TEIL 2

Es wird Zeit, zu LEUVAARDEN zurückzukehren. Dieser erteilt Ihnen neue Aufgaben. Gehen Sie auf die Straßen hinaus und suchen Sie per Parole den richtigen Wachoffizier. Um Mitternacht treffen Sie ihn dann in den Kloaken. Steigen Sie die Leiter hinauf in das SALAMANDRA-Versteck und räumen Sie auf. Einer der Männer trägt einen Schlüssel bei sich, den Sie nehmen. Widmen Sie sich dann dem Spiegel. Reden Sie mit RADOVID DEM STRENGEN und nehmen Sie den blauen Stein an sich. Verlassen Sie das Haus und stellen Sie sich dem Werwolf.

DER WERWOLF

Es liegt an Ihnen, ob Sie ihm das Fell über die Ohren ziehen oder ihn laufen lassen. Wer das Biest am Leben lässt, bekommt für später einen starken Verbündeten. Aber ein toter Werwolf kann Ihnen als Zutat für einen Mutagentrank behilflich sein. Durch die Falltür im Keller der ALTEN SCHMIEDE können Sie dann zurückkehren. Wenn Sie den Werwolf verschont haben, sollten Sie CARMEN aufsuchen. Geben Sie ihr nun die Hundspetersilienpflanzen und besuchen Sie die Frau am folgenden Tag noch einmal. Anscheinend war die Methode des HIEROPHANTEN falsch, also treffen Sie KALKSTEIN im MAGIERTURM. Der Alchemist hat natürlich auch eine Idee, wie man die Kreatur heilen könnte, und gibt Ihnen einen Tag später einen Trank. Als Zutat fehlen allerdings noch JUNGFRAUENTRÄNEN, ein rares Gut in der Witcher-Welt. Die Kellnerin im NEU-NARAKORT verrät Ihnen das Rezept und von folgenden Personen können Sie welche bekommen: im Krankenhaus von einer der Schwestern, von SIEGFRIED und von einer Stadtbewohnerin vor TRISS' Haus. Wenn Sie das Gebräu fertiggestellt haben, gehen Sie zu CARMEN. Einen Tag später erfahren Sie, dass auch dieses Mittel nicht gewirkt hat. Der HIEROPHANT im Sumpf hat noch eine letzte, sehr verzweifelt klingende Idee: Wahre Liebe. Erzählen Sie CARMEN davon und kehren Sie einen Tag später zurück. Und siehe da, sie hat ihren Geliebten heilen können.

UNVERZIEHEN

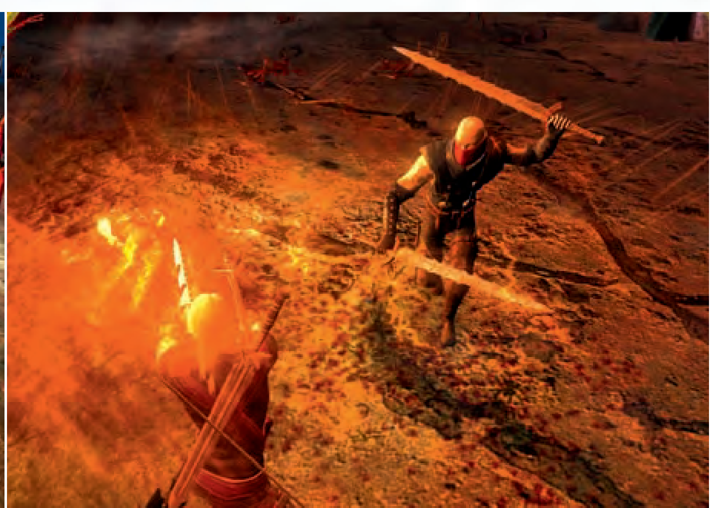
Es ist Zeit, zu LEUVAARDEN zurückzukehren und ihm die Ergebnisse zu präsentieren. Endlich können Sie die SALAMANDRA schlagen. Dazu brauchen Sie jedoch mächtige Verbündete. Abhängig davon, welcher Fraktion Sie in VIVALDIs Bank beigestanden haben, haben Sie folgende Möglichkeiten: Wer dem ORDEN DER FLAMMENROSE geholfen hat, sollte SIEGFRIED vor dem KLOSTER im TEMPELBEZIRK aufsuchen. Wer jedoch den SCOIA'TAEL geholfen hat, findet YAEVINN in VIVALDIs Haus. Suchen Sie nun TRISS in ihrem Stadthaus auf. Die Zauberin schickt Sie gleich in das NEU-NARAKORT weiter. Nach einem längeren Dialog befinden Sie sich automatisch im SALAMANDRA-Versteck. Kurze Zeit später treffen Sie auch auf den Verbündeten Ihrer Wahl. In der Ecke der großen Höhle finden Sie einen kleinen, blauen Stein. Aktivieren Sie damit das Teleport-Tor, um die Verstärkung herbeizuholen. Kämpfen Sie sich zu AZAR JAVED und dem PROFESSOR vor. Nach dem obligatorischem Dialog treten Sie gegen den PROFESSOR an. Ignorieren Sie alle anderen Gegner, konzentrieren Sie sich ausschließlich auf den mörderischen Brillenträger. Greifen Sie im schnellen Kampfstil an und nach ein paar gelungenen Kombinationen gehen Sie aus dieser Schlacht siegreich hervor.

DIE KIKIMOREN-KÖNIGIN

So scheint es zunächst, bis die KIKIMOREN-KÖNIGIN auftaucht. Halten Sie sich auf jeden Fall von diesem monströsen Biest fern! Ein einziger Schlag kann Ihr Ende bedeuten. Suchen Sie Ihr Heil in der Flucht. Mit dem AARD-Zeichen können Sie die Stützen zerbrechen und sich so etwas Luft verschaffen. In der großen Höhle bringen Sie schließlich alles zum Einsturz. Die KÖNIGIN hat es auch erwischt. Vergessen Sie nicht, ihre sterblichen Überreste zu plündern. Verlassen Sie die Höhle und genießen Sie die Zwischensequenz. Das nächste Kapitel wartet.



EINE ÜBERMACHT | Als würde es nicht schon reichen, dass Sie sich mit der Kikimoren-Königen auseinandersetzen müssen. Ihre zahlreichen Kinder erschweren Ihnen die Flucht – räumen Sie den Weg frei.

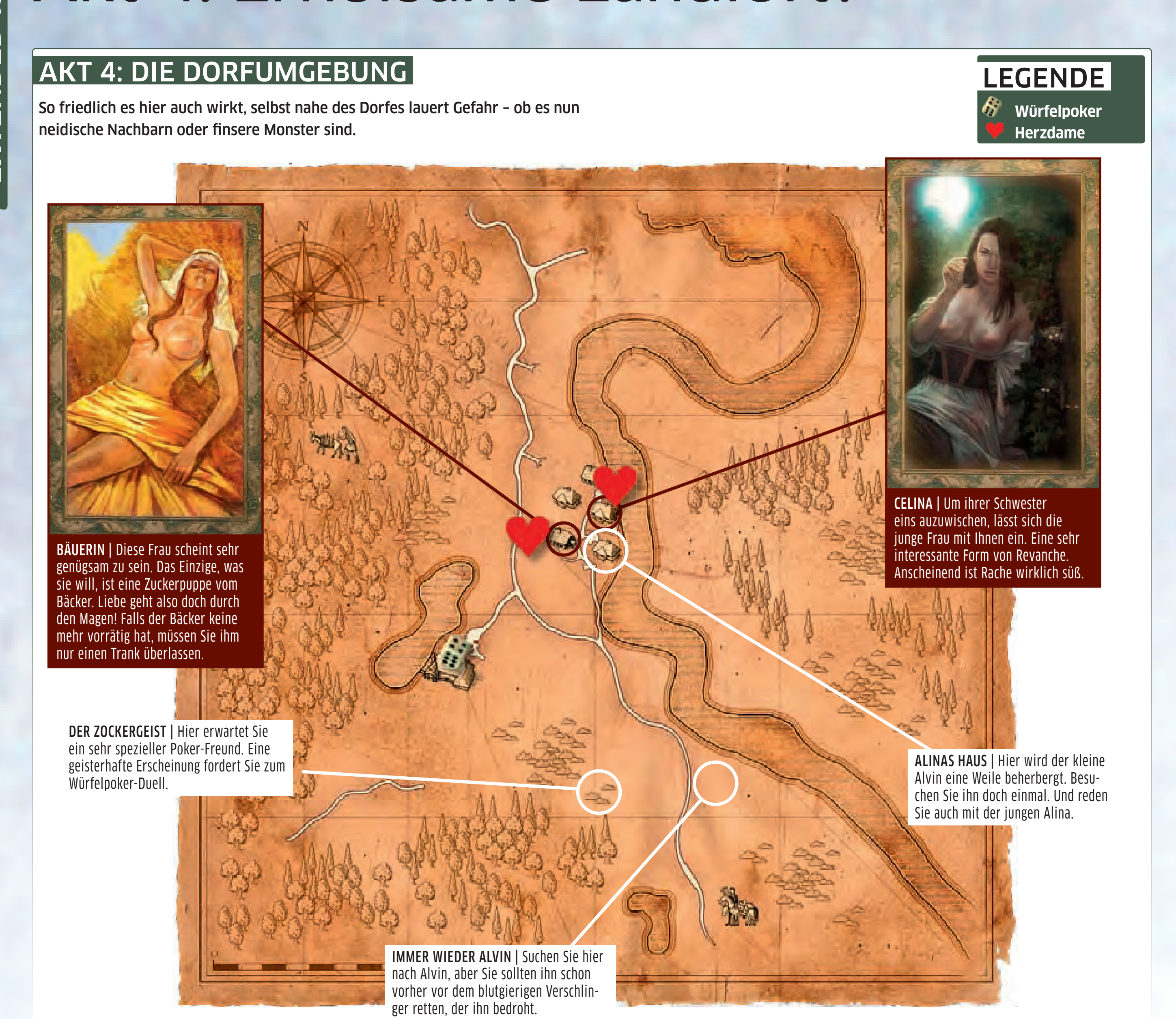


SCHWERTKÄMPFER | Halten Sie sich beim Kampf im Salamandra-Versteck nicht zu lange mit dem einfachen Fußvolk auf. Selbst Geralt wird irgendwann einmal müde, kämpfen Sie sich zu Azar Javed vor.

Akt 4: Erholsame Landluft?

AKT 4: DIE DORFUMGEBUNG

So friedlich es hier auch wirkt, selbst nahe des Dorfes lauert Gefahr – ob es nun neidische Nachbarn oder finsere Monster sind.



BÄUERIN | Diese Frau scheint sehr genügsam zu sein. Das Einzige, was sie will, ist eine Zuckerpuppe vom Bäcker. Liebe geht also doch durch den Magen! Falls der Bäcker keine mehr vorrätig hat, müssen Sie ihm nur einen Trank überlassen.

CELINA | Um ihrer Schwester eins auzuwischen, lässt sich die junge Frau mit Ihnen ein. Eine sehr interessante Form von Revanche. Anscheinend ist Rache wirklich süß.

DER ZOCKERGEIST | Hier erwartet Sie ein sehr spezieller Poker-Freund. Eine geisterhafte Erscheinung fordert Sie zum Würfelpoker-Duell.

ALINAS HAUS | Hier wird der kleine Alvin eine Weile beherbergt. Besuchen Sie ihn doch einmal. Und reden Sie auch mit der jungen Alina.

IMMER WIEDER ALVIN | Suchen Sie hier nach Alvin, aber Sie sollten ihn schon vorher vor dem blutgierigen Verschlinger retten, der ihn bedroht.

Das war knapp! Im letzten Moment wurden Sie von TRISS gerettet. Nun befindet sich Geralt an einem anscheinend idyllischen Seeufer.

WELLEN, TEIL 1

Sprechen Sie mit dem WODJANOI-PRIESTER am Altar. Dieser erzählt Ihnen von den Problemen zwischen den Menschen und seiner Rasse. Um als Streitschlichter in Aktion treten zu können, müssen Sie den Priester von Ihrer Aufrichtigkeit überzeugen. Zuerst müssen Sie vor der Statue hinknien und dann sollen Sie auch noch einen anderen Hexer aufsuchen. Sie treffen BERENGAR nahe der Gruft und folgen ihm natürlich hinein. Dort schlagen Sie heftig auf alle anwesenden Untoten ein und nehmen sämtliche Gegenstände mit. Danach können Sie sich mit dem Hexer am Lagerfeuer unterhalten. Er erzählt Ihnen dabei von einer Rüstung. Sprechen Sie darüber mit dem Schmied im Dorf und dem Elfen-Handwerker bei den Höhlen. Den ersten Teil der Rüstung finden Sie in der Gruft, die anderen erst in Kapitel 5. Da der WODJANOI-PRIESTER spurlos verschwunden ist und JULIAN im Stress ist, schieben Sie die Quest WELLEN erst einmal beiseite.

FRAUEN VOM LANDE

Für ein Dorf dieser Größe hat es erstaunlich viel für einen Hexer zu bieten. Da wäre zum einen CELINA, die mit Geralt in die Kiste hüpft, wenn Sie ihr einen wertvollen Ring schenken. Oder die Bäuerin, die einfach nur eine Zuckerpuppe von Ihnen will. Falls Sie keine dabeihaben, überlassen Sie dem örtlichen Bäcker einfach eine Flasche WEISSER HONIG. Er stellt dann die Süßigkeit her und Geralt bekommt die Bauernmaid ins Bett.

DAS BAUERNDORF

Aber Geralt ist nicht nur für einen Erholungsurlaub hier. RITTERSPORN spricht Sie auf ALVIN an. Sie sollen den kleinen Bengel finden und mit ihm sprechen. In ALINAS Haus treffen Sie dann auf den Burschen. Sprechen Sie nun mit CELINA und danach nochmal mit RITTERSPORN, welchen Sie im örtlichen Gasthaus antreffen können. Außerdem bekommen Sie von ihm einen Brief von Ihrer Liebsten – in unserem Fall also von SHANI. Suchen Sie nun am Flussufer südlich des Dorfes nach ALVIN und übergeben Sie ihm RITTERSPORNS AMULETT. Erschlagen Sie aber vorher besser den VERSCHLINGER, der ALVIN bedroht. Im Verlauf des Kapitels werden Sie noch oft mit ALVIN sprechen und mit Ihren Antworten den weiteren Spielverlauf beeinflussen. Der kleine Kerl läuft Ihnen eine Zeit lang hinterher, aber keine Sorge: Selbst in den härtesten Kämpfen passiert ihm nichts.

DIE HITZE DES TAGES

Diese Quest haben Sie wahrscheinlich schon von ALINA er-




TRÜGERISCHE IDYLLE | Auch in dieser friedlichen Gegend gibt es fürchterliche Monster. In den Gruften müssen Sie sich den Untoten stellen und sie allesamt vernichten.



NACHTWANDERUNG | Selbst bei Nacht ist auf dem Land was los. Am Seeufer sind Sie jedoch besser vorsichtig, denn es treiben sich Schlimmere als nur Ertrunkene herum.

halten. Gehen Sie zum Gasthaus, wo Sie JULIAN und CELINA beobachten. Zudem treffen Sie auf ADAM, einen heimlichen Verehrer ALINAs. Reden Sie mit RITTERSPORN darüber und gehen Sie zu ALINA. Erzählen Sie ihr, was Sie beobachtet haben, und wenn Sie nach einiger Zeit zurückkehren und mit JULIAN sprechen, erfahren Sie, dass ALINA verschwunden ist. Sie finden die untote ALINA auf den Feldern, beim großen Baum. Kehren Sie zu JULIAN zurück, aber entscheiden Sie, was Sie erzählen wollen. Erzählen Sie von ADAMs Tat? Das resultiert in seinem Tod. Sie können auch ADAM decken und kommen dann in dessen Wohnung unter. Treffen Sie sich nach dem Gespräch mit ABIGAIL. Sie finden die Hexe in der Hütte der Heilerin. Wenn Sie die Hexe früher „verheizt“ haben, suchen Sie die HERRIN DES SEES auf. Sie bekommen in jedem Fall die Information, dass Sie ALINAS Spiegel suchen müssen. Folgen Sie einfach den Markierungen auf Ihrer Karte. Besuchen Sie den Elfen-Handwerker oder den Dorfschmied, sobald Sie alle Teile gefunden haben. Holen Sie den fertigen Spiegel nach kurzer Zeit wieder ab und reden Sie ein weiteres Mal mit der toten ALINA. Gehen Sie nun zum Gasthaus zurück und reden Sie mit RITTERSPORN. Treffen Sie ihn um 20 Uhr beim Baum auf den Feldern. Schließlich schaffen Sie es, ALINA zu erlösen. Sprechen sie danach mit CELINA. Später finden Sie noch eine Möglichkeit, diesem Mädchen zu helfen. Hier können Sie auch gleich auf Trophäenjagd gehen: Südlich der verfallenen Mühle finden Sie den Wodjanoi-Priester TEJO und in der Gruft wartet der Zemetaure UREUS auf Sie.

TÄGLICHES BROT

Am Seeufer treffen Sie auf eine Gruppe von Elfen. Sprechen Sie mit TORUVIEL und sie gibt Ihnen 20 Orens. Gehen Sie damit ins Dorf. Sie sollen fünf Laibe Brot kaufen, allerdings reichen 20 Orens nur für vier Laibe. Es liegt an Ihnen, ob Sie einen weiteren Laib kaufen oder den Elfen nur vier bringen. Keine der beiden Möglichkeiten hat irgendwelche Auswirkungen auf den Spielverlauf. Allerdings können Sie nun mit der anderen Elfin intim werden. Geben Sie ihr einfach etwas zu essen.

DIE WILDE JAGD

Der EINSIEDLER auf den Feldern bittet Sie, gegen die WILDE JAGD vorzugehen. Nehmen Sie aus den Gräbern bei der Hütte mindestens drei ALRAUNENWURZELN mit und begeben Sie sich zum Druidenkreis. Wehren Sie dort drei Wellen von Erscheinungen ab. Den KÖNIG DER WILDEN JAGD vertreiben Sie durch das Verbrennen von ALRAUNENWURZELN am Stein. Zurück beim EINSIEDLER, können Sie Ihre Belohnung wählen. Der IMMORTELLENKRANZ hat die Macht, CELINA zu erlösen, aber die Wahl steht Ihnen vollkommen frei.

HERRIN DES SEES

Die nur mit ihren Haaren bekleidete HERRIN DES SEES erzählt Geralt gerne von den Rittern und deren Suche nach dem Gral. Sprechen Sie mit dem EINSIEDLER auf den Feldern über diese Geschichte. Kehren Sie zur HERRIN zurück und reden Sie nochmal über das Thema. Beenden Sie das Gespräch mit „War nur ein Witz“. Nun raten Sie mal, was jetzt zwischen Geralt und der HERRIN DES SEES passiert? Kleiner Tipp: Nichts Überraschendes.

ZURÜCK ANS SEEUFER

NAJADE badet regelmäßig an verschiedenen Stellen des Sees. Dabei hat sie eine sehr wertvolle Halskette verloren. Geralt soll das Schmuckstück wiederbeschaffen. Wer könnte das einer grünen nackten Frau schon abschlagen? Suchen Sie die drei Kartenmarkierungen bei Nacht auf und erschlagen Sie die auftauchenden ERTRUNKENEN. Wenn Sie die dritte Gruppe restlos ausgelöscht haben, taucht ZEPHYR auf. Schneiden Sie auch diesen Untoten in Streifen und nehmen Sie seinem Leichnam die Kette ab. Kehren Sie zu der Nymphe zurück und geben Sie ihr die Kette. Leider erweist sich die Nymphe nicht als Nymphomanin und Geralt geht hier tatsächlich mal leer aus.

WELLEN, TEIL 2

Inzwischen sollte der WODJANOI-PRIESTER wieder an der Statue stehen. Sprechen Sie mit ihm. Es läuft darauf hinaus, dass Sie sich mit DAGON anlegen müssen. JULIAN hat eine Idee, wie man den Gott provozieren könnte. Aber es gibt mehrere Möglichkeiten, wie man DAGON zum Duell fordern kann:

1. Die Kuh
Locken Sie die preisgekrönte Kuh des Dorfes mit Dörrobst und Nüssen an. Bringen Sie das Tier zum Dagonschrein und opfern Sie es dort.

2. DAGONS Priester
Am Schrein läuft ein besonderer Priester DAGONS umher. Wenn Sie Ihn umbringen wird DAGON erscheinen.

3. Die alternative Lösung
Sprechen Sie mit der HERRIN DES SEES über das Thema. Lesen Sie sich die Inschriften beim Altar genau durch. Suchen Sie nun den WODJANOI-PRIESTER auf und lassen Sie sich ein goldenes Armband geben. JULIAN spendiert eine Alabasterfigur. Bringen Sie die Sachen der HERRIN DES SEES, Sie erhalten dafür einen Blutstropfen. Damit können Sie am Schrein DAGON beschwören.

DAGON selbst erscheint zum Kampf und hat seine fanatischen Anhänger im Gepäck. Greifen Sie den Gott nicht direkt an, sondern erschlagen Sie seine Fanatiker. Das schadet DAGON mehr als tausend Schläge mit dem Silberschwert. Irgendwann fällt selbst die Gottheit vor Geralt. Nach einem Gespräch mit der HERRIN DES SEES sollten Sie BERENGAR aufsuchen. Die Wahl liegt bei Ihnen: Treten Sie gegen den Hexer an und erschlagen Sie ihn oder lassen Sie ihn ziehen? Wer ihn am Leben lässt, erhält später im Kampf gegen AZAR JAVED tatkräftige Hilfe. Wenn Sie ihn umbringen, müssen Sie sich dem mächtigen Magier vollkommen alleine stellen. Wir ließen ihn laufen und trafen ihn somit später wieder.

FREIE ELFEN

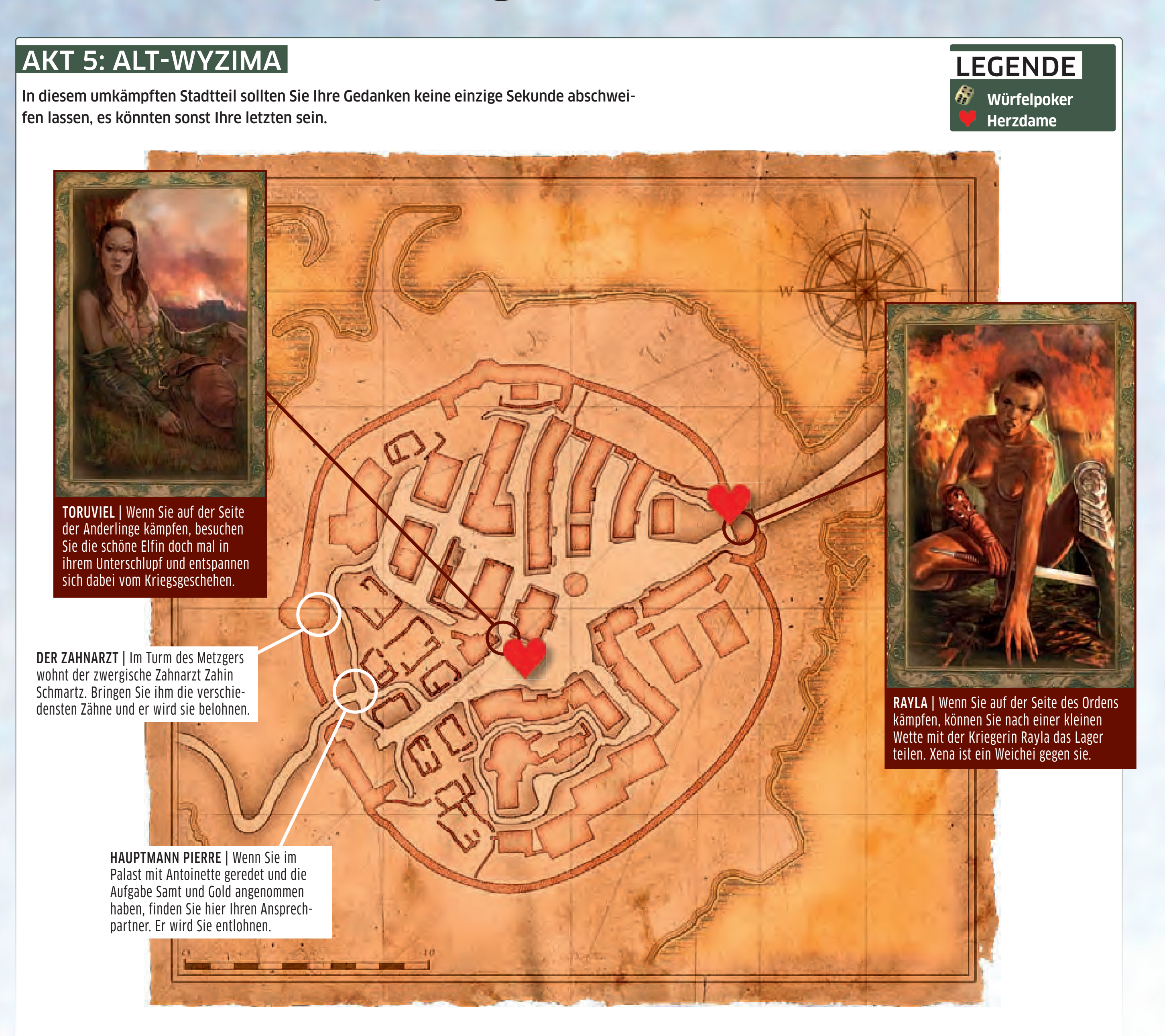
Kehren Sie in das Dorf zurück, dabei begegnen Sie RAYLA. Gehen Sie weiter und reden Sie mit TORUVIEL sowie mit RITTERSPORN. Sie müssen eine Entscheidung fällen: Helfen Sie den Elfen, dem Orden oder bleiben Sie vollkommen neutral? Überlegen Sie es sich gut, es hat Auswirkungen auf das letzte Kapitel. Wir halfen den Elfen und nach einer blutigen Auseinandersetzung kehrten wir vom Seeufer aus nach Wyzima zurück. Dort wird die entscheidende Schlacht zwischen den beiden Parteien geschlagen.

Akt 5 und Epilog: Der wahre Hexer

AKT 5: ALT-WYZIMA

In diesem umkämpften Stadtteil sollten Sie Ihre Gedanken keine einzige Sekunde abschweifen lassen, es könnten sonst Ihre letzten sein.

LEGENDE
Würfelpoker
Herzdame



TORUVIEL | Wenn Sie auf der Seite der Anderlinge kämpfen, besuchen Sie die schöne Elfin doch mal in ihrem Unterschlupf und entspannen sich dabei vom Kriegsgeschehen.

DER ZAHNARZT | Im Turm des Metzgers wohnt der zwergische Zahnarzt Zahin Schmartz. Bringen Sie ihm die verschiedensten Zähne und er wird sie belohnen.

HAUPTMANN PIERRE | Wenn Sie im Palast mit Antoinette geredet und die Aufgabe Samt und Gold angenommen haben, finden Sie hier Ihren Ansprechpartner. Er wird Sie entlohnen.

RAYLA | Wenn Sie auf der Seite des Ordens kämpfen, können Sie nach einer kleinen Wette mit der Kriegerin Rayla das Lager teilen. Xena ist ein Weichei gegen sie.

Das brennende Wyzima ist hart umkämpft. Der ORDEN DER FLAMMENROSE steht den rebellischen SCOIA'TAEL gegenüber. Und der Hexer Geralt steckt mittendrin.

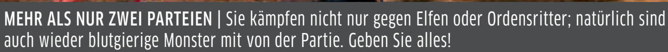
BESUCH BEIM KÖNIG

Überprüfen Sie Ihr Inventar gründlich und sortieren Sie gut aus. Die Hauptquest des fünften Kapitels, SÜSSE RACHE, lassen Sie erst mal links liegen. Von ZOLTAN bekommen Sie am Deich die Aufgabe FLUCHT AUS DEM GHETTO. Brechen Sie nun zum König auf und im Gespräch mit KÖNIG FOLTEST erfahren Sie, dass die PRINZESSIN ein weiteres Mal zur bestialischen STRIEGE wurde. Sprechen Sie mit folgenden Personen im Thronsaal: TRISS MERIGOLD, GRAF DE WETT und VELERAD. Danach sollten Sie dem KÖNIG noch in sein Privatgemach folgen. Wenn Sie bisher die Quest EIN WÜRFELSPIEL eifrig verfolgt haben, erwartet Sie im KÖNIG ein wirklich außergewöhnlicher Spielpartner. Nun ist es Zeit, nach ALT-WYZIMA aufzubrechen und dort mit dem KÄMMERER DES KÖNIGS zu plaudern.

DIE STRIEGE

Gehen Sie zuerst FLUCHT AUS DEM GHETTO an und suchen die Flüchtlinge per Kartenmarkierung. Eskortieren Sie die Männer und Frauen zum Feldlazarett. Nun bekommen Sie den Hinweis auf den Aufenthaltsort der STRIEGE. Doch ist es nicht die verfluchte PRINZESSIN, sondern ein Mutant, welcher Sie dort erwartet. Gehen Sie jetzt in den Sumpf, dem vermutlichen Aufenthaltsort der STRIEGE. Dort, bei der Gruft, erwartet Sie VELERAD. Sobald Sie das Gemäuer betreten haben, werden Sie eingeschlossen. Sie haben nun die Wahl. Töten Sie das Biest oder überleben Sie eine Nacht zusammen mit der Kreatur, um den Fluch aufzuheben. Wenn Sie die PRINZESSIN töten, können Sie aus deren Herz einen mächtigen Trank brauen. Überlebt sie jedoch, bekommen Sie ein starkes Stahlschwert als Belohnung und des KÖNIGs Dankbarkeit. Als echte Helden wählten wir natürlich die zweite Möglichkeit. Greifen Sie die STRIEGE nicht mit Ihren Schwertern an, sondern versuchen Sie, auf Distanz zu bleiben, ansonsten muss Geralt harte Schläge einstecken. Mit dem AARD-Zeichen können Sie sich oft Luft verschaffen. Bleiben Sie in Bewegung bis die Sonne aufgeht. So retten Sie die PRINZESSIN vor einem unköniglichen Schicksal. Nehmen Sie noch das Buch aus dem Sarg der STRIEGE und die ELFENGESÄNGE an sich, bevor Sie sich wieder an die Oberfläche begeben. Sprechen Sie dort mit VELERAD. Dieser gibt Ihnen Hinweise auf das Versteck Ihres Erzfeindes, Magier AZAR JAVED.




MEHR ALS NUR ZWEI PARTEIEN | Sie kämpfen nicht nur gegen Elfen oder Ordensritter; natürlich sind auch wieder blutgierige Monster mit von der Partie. Geben Sie alles!


ZUSAMMEN SIND WIR STARK | Auf Ihrem Weg zum letzten Gefecht steht Ihnen je nach früherer Entscheidung entweder Shani oder Triss zur Seite.

WEITERES IM SUMPF

Nutzen wir gleich die Gelegenheit, um mal wieder auf die obligatorische Trophäenjagd zu gehen. Auf unserer Karte haben wir Ihnen die jeweiligen Fundorte der BRUXA LILLY und von GARKIN WESPER eingezeichnet. Wenn Sie alle bisherigen zehn Trophäen errungen haben, bekommen Sie vom KÖNIGLICHEN JÄGERSMANN eine ganz besondere Belohnung: entweder die MONDKLINGE oder ein RUNENSIHIL aus MAHAKAM. Nehmen Sie am besten das Silberschwert MONDKLINGE. Es passt ausgezeichnet zu dem Schwert, das Ihnen VELERAD gab.

KRIEG UND FRIEDEN

Kehren Sie zum Lazarett zurück und beschützen Sie die Verwundeten. Begleiten Sie im Anschluss die Frau durch die Stadt und halten Sie ihr Gegner vom Leib. Die Barrikaden zerbrechen Sie mit dem AARD-Zeichen. Wenn Sie im Sumpf ankommen, haben Sie diese Quest geschafft. Stehen Sie, wie wir, auf der Seite der Elfen, können Sie nun TORUVIEL einen Besuch abstatten und mit ihr ein bisschen Liebe in die grausame Welt des Krieges bringen. Wenn Sie jedoch auf keiner Seite stehen, sollten Sie im ehemaligen Rathaus mal mit den dortigen Krankenschwestern „reden". Wenn Sie für den ORDEN DER FLAMMENROSE kämpfen, ist RAYLA Ihre „Kampfgefährtin".

RABES RÜSTUNG

Sie sollten inzwischen den Hinweis bekommen haben, dass Sie KALKSTEIN, den ZWERGENSCHMIED, oder seinen menschlichen Kollegen aufsuchen müssen. Sie bekommen den Auftrag, die Gruften des Sumpfes zu erforschen, um Teile der Rüstung von Rabe zu finden. Die Elfengesänge haben Sie schon gefunden, die restlichen Teile sind in RABES GRUFT. Nun folgt eine weitere, lohnende Quest. Die Belohnung ist die beste Rüstung des gesamten Spiels.

In der alten Mine finden Sie den Stein des Wanderers. Bringen Sie auf den Stein eine gewisse Zeichenreihenfolge, welche je nach Ihren bisherigen Entscheidungen anders ist (in unserem Fall: zwei mal IGNI und ein mal AARD). Wenn Sie die richtige Kombination gezaubert haben, werden Sie zu den gesuchten Gegenständen teleportiert. Nehmen Sie alles an sich und teleportieren Sie sich mit der gleichen Kombination wieder zurück.

Gehen Sie nun zu Ihrem jeweiligen Ansprechpartner und übergeben Sie diesem die Gegenstände. Meditieren Sie dann ein wenig und kommen Sie zurück. Nun sind Sie bestens für die vor Ihnen liegenden Aufgaben gerüstet.

AZAR JAVED

Nun ist es an der Zeit, JAVED zur Rechenschaft zu ziehen. Folgen Sie dem Hinweis, den Ihnen VELERAD gab, und suchen Sie das Herrenhaus im Sumpf auf. Dort soll sich AZAR JAVED aufhalten. Unterwegs treffen Sie auf GRAF DE WETT und Anhang. Treffen Sie den Grafen hart mit dem Schwert und nehmen Sie alle wichtigen Gegenstände an sich. Am Herrenhaus angekommen, treffen Sie YAEVINN (falls Sie nicht unserem Weg gefolgt sind, dann könnten Sie hier auch auf TRISS oder SIEGFRIED treffen). Betreten Sie die Katakomben des Anwesens und kämpfen Sie sich bis zu JAVED vor. Falls Sie BERENGAR am Leben gelassen haben, steht er Ihnen in diesem brutalen Kampf bei. Benutzen Sie alle Mittel, um den mächtigen Zauberer zu bezwingen, denn er ist ein enorm harter Gegner. Nach Ihrem Sieg benutzen Sie seinen Zauberspiegel und verlassen dann die Höhlen. Vom Anlegesteg aus geht es Richtung Wyzima.

DIE ASCHE VON WYZIMA

Nach dem Gespräch mit Ihrem Verbündeten YAEVINN und RITTERSPORN sollten Sie den KÖNIG aufsuchen und ihm Bericht erstatten. Danach reden Sie noch einmal mit RITTERSPORN. Nun müssen Sie sich durch Wyzima kämpfen, bis Sie das Kloster erreichen. Dabei treffen Sie auch auf SIEGFRIED, welcher sich gegen Sie stellt. Nach Ihrem Sieg über den Tempelritter gehen Sie in das nahe gelegene Haus und sprechen mit dem dortigen Flüchtling. Im Untergeschoss finden Sie in einer Kiste den Kellerschlüssel. Bevor Sie aus dem Fenster springen, reden Sie noch mit dem Verrückten. Draußen erwartet Sie eine Horde von Mutanten, die Sie zum Tanz auffordern. Nach Ihrem Sieg sprechen Sie mit dem sterbenden Ritter. Nun sollten Sie sich in die KLOAKEN begeben. Dort taucht dann der ZEUGL auf, ein monströses Wesen. Die vielen Tentakel bekämpfen Sie mit dem Gruppenstil des Silberschwertes. Wenn Sie alle abgeschlagen haben, taucht der Kopf des ZEUGLs auf, welchen Sie mit dem schweren Stil attackieren. Diese Vorgehensweise müssen Sie ein paar Mal wiederholen, ehe das Monster endgültig stirbt. Wieder an der Oberfläche, kämpfen Sie sich zum Kloster vor. Töten Sie die beiden Wachen und nehmen Sie ihnen den Schlüssel ab. Schreiten Sie zum letzten Kampf durch die Tür.

EISIGE SPIEGELUNGEN

Folgen Sie der Kartenmarkierung und erledigen Sie auf Ihrem Weg die Feuerwesen. Die riesigen TOTENKOPFER bezwingen Sie mit dem starken Stil des Silberschwertes. Je nach Ihren früheren Entscheidungen treffen Sie immer wieder auf Personen, denen Sie im Laufe des Spiels zur Seite standen. Auf Ihrem Weg reden Sie mehrmals mit dem GROSSMEISTER, welcher sich aber noch nicht zum Kampf stellt. Auch der KÖNIG DER WILDEN JAGD stattet Ihnen einen Besuch ab und hetzt seine Schergen auf Sie. Schlagen Sie sich weiter durch, am Fuße des Berges stellen sich Ihnen noch einmal Mutanten und Ordensritter in den Weg, ehe Sie gegen den ORDENSMEISTER höchstpersönlich antreten. Nutzen Sie alle Mittel, die Sie noch in Reserve haben, jetzt ist der letzte und günstigste Zeitpunkt, sie zu benutzen. Bringen Sie zuerst die Mutanten zu Fall und gehen Sie dann mit dem starken Stil des Stahlschwertes gegen den GROSSMEISTER vor. Nach ein paar Wiederholungen ist dieser Kampf vorbei, nicht jedoch der Krieg. Der KÖNIG DER WILDEN JAGD mischt sich ein. Nun fällen Sie die letzte Entscheidung. Überlassen Sie den GROSSMEISTER der WILDEN JAGD oder treten Sie gegen den übermächtigen Feind an? Wir forderten Geralt alles ab und kämpften gegen den GEISTERKÖNIG. Benutzen Sie den starken Stil des Silberschwertes und zwingen Sie damit selbst diesen Feind in die Knie. Das Spielende erwartet Sie. Reden Sie mit RITTERSPORN und sammeln Sie alle Gegenstände von der Leiche des GROSSMEISTERs ein. Genießen Sie nun den actionreichen Abspann. Sie haben es sich verdient!

Assassin's Creed: Tipps zum Spielaufbau und den Missionstypen

Von: Christian Schönlein

Neu im Heiligen Land und keinen blassen Schimmer, wie der arabische Hase läuft?



Auf 13 Seiten präsentieren wir Ihnen Grundlagem-Tipps zum Spielablauf und den Missionstypen sowie ausführliche Beschreibungen aller zehn Anschläge. Im Kasten auf der nächsten Seite erklären wir Ihnen, was es mit den Informationsbeschaffungsmissionen auf sich hat. Eine Beschreibung der optionalen Nebenaufgaben finden Sie unten auf dieser Seite.

NEHMEN SIE SICH ZEIT

Die Lebensanzeige (Sync) im linken oberen Bildschirmeck fungiert als die Energieanzeige. Ist sie leer, gilt Altaïr als besiegt. Durch das Erfüllen optionaler Aufgaben erweitern Sie diese Leiste Stück für Stück und stecken somit auch mehr Treffer weg. Nehmen Sie sich also die Zeit! Wenn Sie nach den ersten Missionen den Dreh heraushaben, sind die optionalen Aufgaben auch sehr schnell zu bewältigen – in der PC-Version dank vier zusätzlicher Missionstypen auch nicht ganz so zäh wie bei den Konsolen-Pendants. Dadurch müssen Sie bei keinem Auftrag zweimal das Gleiche tun! Und besonders bei späteren Missionen, in denen sich Kämpfe gegen eine Überzahl an Gegnern nicht vermeiden lassen, werden Sie diese Sync-Anzeige zu schätzen wissen.

HELFEN SIE BÜRGERN IN NOT

Widmen Sie sich außerdem den Bürgern in Gefahr. Wenn Sie diese retten, werden Ihnen Gelehrte und Partisanengruppen zur Hilfe stehen. In den Reihen von Gelehrten marschieren Sie unbemerkt durch stark bewachte Areale, die Partisanen hingegen halten Ihre Verfolger für Sie auf.

ERKLIMMEN SIE AUSSICHTSPUNKTE

Um zu wissen, was wo zu erledigen ist, sollten Sie Aussichtstürme nutzen. Suchen Sie auf der Karte im Menü oder mithilfe des Radars nach entsprechenden Symbolen und erklimmen Sie solche Gebäude. An der Spitze angekommen, wenden Sie Altaïrs Adleraugen-Fähigkeit an, um einen weiteren Teil der Karte und somit auch neue Missionssymbole aufzudecken.

LERNEN SIE, DIE SPIELWELT ZU LESEN

Wenn Sie das erste Mal in eine Stadt kommen, wird der erste Aussichtsturm angezeigt. Später, wenn neue Gebiete in Städten zugänglich sind, ist dies nicht mehr der Fall. Den ersten Aussichtsturm müssen Sie also selbst finden, um weitere Teile der Karte aufzudecken. Achten Sie hierzu auf am Himmel kreisende Falken. Diese fliegen stets in der Nähe solcher Aussichtstürme herum und landen auch auf ihnen. Mit dieser tierischen Hilfe spüren Sie die hoch gelegenen Ziele schnell auf. Tauben hingegen sind ein Hinweis auf Kanten, von denen aus Sie in Heuschober springen können.

ÜBEN SIE SICH IM KAMPF

Nach jedem erfolgreich absolvierten Auftrag erhält Altaïr einige seiner alten Waffen und Fähigkeiten zurück. Auf dem Trainingsplatz vor dem Assassinen-Tempel haben Sie die Möglichkeit, diese zu testen. Nutzen Sie diese Chance! Besonders Kombo-Attacken, Konter-Kills und Konter-Würfe müssen Sie beherrschen, um das Spiel zu meistern.

HALTEN SIE DIE AUGEN OFFEN

Im Königreich und in den Städten sind kleine Flaggen versteckt. Diese sind optional sammelbare Gegenstände, die Ihre Sync-Anzeige füllen – vorausgesetzt Sie finden auch wirklich alle.

BESIEGEN SIE DIE TEMPLER

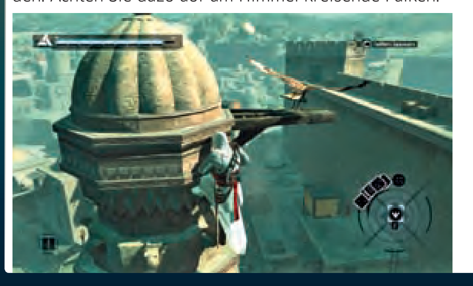
Neben Flaggen gilt es, Templer aufzuspüren, die auf Sie lauern. Die Kämpfe sind zwar knackig, für den Sieg über alle Templer wächst aber ebenfalls Ihre Sync-Anzeige.

OPTIONALE NEBENMISSIONEN

Für alle Spieler, denen die Attentate nicht genug Action bieten, haben sich die Entwickler diverse Nebenaufträge ausgedacht. Als Belohnung für deren Erfüllung wird Ihre Lebensanzeige aufgestockt. Wer alle Flaggen in einem Gebiet einsammelt, erhält zusätzliche Hintergrundinformationen zur Story.

Auf Aussichtstürme klettern

Auf Aussichtstürme zu kraxeln, um sich einen Überblick zu verschaffen, ist das A und O im Leben eines Assassinen. Dadurch werden Symbole auf der Levelkarte eingetragen, die Ihnen verraten, wo es Neben- und Informationsbeschaffungsmissionen zu erledigen gibt. Allerdings nur für das Gebiet in direkter Umgebung des Turms. Weitere Aussichtstürme sind ebenfalls markiert. Wenn Sie später im Spiel das erste Mal in ein neues Stadtgebiet reisen, müssen Sie den ersten Ausguck selbstständig finden. Achten Sie dazu auf am Himmel kreisende Falken.



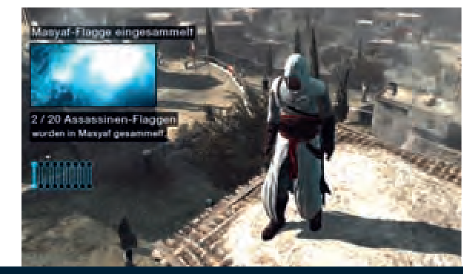
Bürger in Not retten

Immer wieder kommt es vor, dass unschuldige Bürger von böswilligen Wachen belästigt werden. Wenn Sie eine solche Szene beobachten oder den Hilferuf einer jungen Maid vernehmen, dann eilen Sie zu Hilfe – denn das wird belohnt. Beschützen Sie einen Gelehrten, dürfen Sie sich seiner Gebetsgruppe anschließen und unbemerkt durch die Stadt laufen. Für die Rettung einer jungen Dame stehen hingegen Partisanen in Ihrer Schuld. Diese erwidern den Gefallen, indem sie Verfolger für Sie aufhalten.



Flaggen sammeln und Templer töten

Warum sollten Sie sich den Stress antun und in mühevoller Kleinarbeit sämtliche Flaggen einsammeln, die die Entwickler auf den weitläufigen Karten versteckt haben? Oder warum sollten Sie sich die Mühe machen, allen Tempelrittern im Spiel eins auf die Mütze zu geben? Ganz einfach: Entdeckte Geheimnisse und getötete Ritter sorgen dafür, dass sich Ihre Lebensanzeige nach und nach füllt. Es lohnt sich also auf jeden Fall, sich gut in den Städten, der Assassinensiedlung und dem Königreich umzusehen.



FÜLLEN SIE IHRE SYNC-LEISTE

Die Sync-Anzeige steigt im Spiel auf maximal 20 Einheiten. Selbst wenn Ihnen die Flaggen- und Templer-Suche zu anstrengend sein sollte, lässt sich die Leiste komplett auffüllen. Sie müssen sich lediglich um wirklich alle optionalen Nebenmissionen (Infos besorgen, aber auch Bürger retten und Aussichtstürme erklimmen) kümmern.

KEHREN SIE IN BEREITS BESUCHTE GEBIETE ZURÜCK

Sie müssen sich nicht zu Beginn eines Auftrags um alle optionalen Ziele kümmern. Zwar empfehlen wir diese Methode, in späteren Missionen kehren Sie aber ohnehin in bereits besuchte Gebiete zurück. Nach dem ersten Durchgang haben Sie außerdem die Möglichkeit, jede Mission erneut zu spielen. Seien Sie nicht übervorsichtig, sonst ziehen Sie das Spiel am Anfang unnötig in die Länge, weil Sie aus Angst vor den Wachleuten nur im Modus „Untertauchen" durch die Stadt schleichen. Dabei sind die Wachen gar nicht so aufmerksam, wie man meint. Solange das Verfolgersymbol nicht ausschlägt, sondern lediglich einen gelben Kringel darstellt, rennen Sie auch problemlos durch die Stadt, ohne gleich als Assassine entlarvt zu werden. Passen Sie dabei aber auf, dass Sie niemanden anrempeln oder angreifen. Denn dies könnte die Aufmerksamkeit gegnerischer Soldaten wecken. Die Betonung liegt aber auf dem Wort „könnte".

NUTZEN SIE DIE ZEIT IM ABSTERGO-LABOR

Die Abschnitte im Abstergo-Labor, in denen Sie in der Rolle von Altaïrs Ur-ur-ur-ur-und-so-weiter-Enkel Desmond Miles die eigentliche Geschichte des Spiels erleben, scheinen wie unbedeutende Passagen. Dem ist aber nicht so! Interagieren Sie mit Lucy, Dr. Vidic und der Umgebung, um versteckte Informationsschnipsel zu erhalten. Diese zu verstehen ist wiederum eine ganz andere Kiste.

KLEINER HINWEIS ZUM SCHLUSS

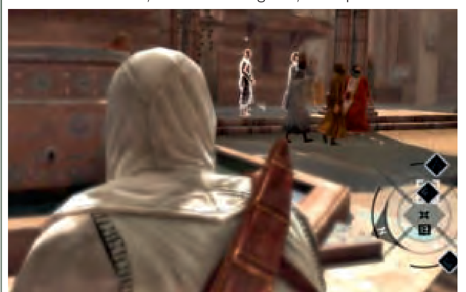
Wir haben die Komplettlösung weitestgehend frei von unnötigen Spoilern gehalten. Dennoch ließ es sich an manchen Stellen nicht vermeiden, wichtige, handlungsrelevante Geschehnisse vorwegzunehmen. Besonders bei den letzten Gegnern. ❑

A

INFORMATIONSBESCHAFFUNG

Was macht ein guter Assassine, bevor er sich sein Opfer vorknöpft? Er kundschaftet die Umgebung aus und besorgt sich so viele Informationen wie möglich. Wir stellen Ihnen alle neun Informationsbeschaffungsmaßnahmen im Detail vor. Vier davon gibt es übrigens nicht in den Konsolen-Fassungen des Spiels.

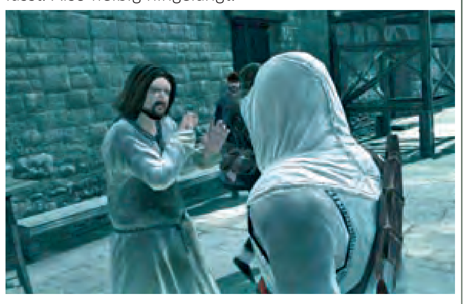
Informanten belauschen
In großen Städten herrscht reges Treiben. Und wo viele Menschen sind, gibt es einiges zu hören. Setzen Sie sich auf eine Bank in der Nähe der zu belauschenden Personen und nutzen Sie die Adleraugen-Fähigkeit. Dass jene auch das Gehör schärft, ist zwar unlogisch, aber praktisch.



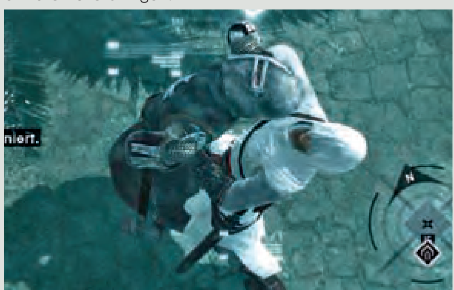
Taschendiebstahl
Bevor ein Assassine unbemerkt einen Mord ausführen kann, sollte er erst einmal üben, unbemerkt seine Finger lang zu machen. So klauen Sie Briefe oder gar Karten, die Ihnen wertvolle Informationen verschaffen, zum Beispiel über die Position von Bogenschützen.



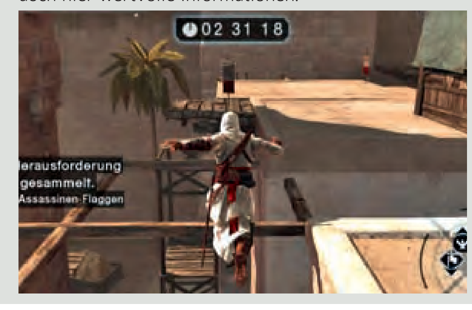
Informanten verprügeln
Nicht jeder Bürger macht es Altaïr leicht und lässt sich einfach belauschen oder bestehlen. Gerade die Vertrauten Ihrer Opfer geben sich gern wortkarg. Das ist aber nichts, was sich nicht durch eine Tracht Prügel beheben lässt. Also fleißig hingelangt!



Zusätzliche Morde
In den Städten trifft Altaïr gelegentlich auf andere Assassinen. Einige haben selber Aufträge am Laufen und bitten Sie, diese für sie zu erledigen. Andere wiederum werden verfolgt und wollen, dass Sie die bösen Buben um die Ecke bringen.



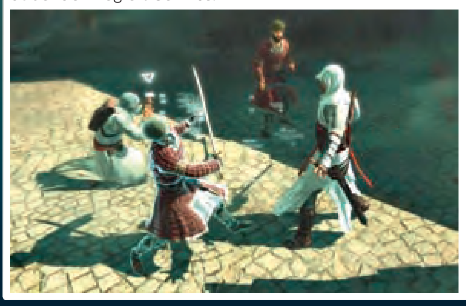
Flaggen einsammeln
Hier stellen Sie Sie Ihre Geschicklichkeit unter Beweis. Für diese Aufträge müssen Sie auf einem Stadt-Parcours innerhalb eines Zeitlimits verteilte Flaggen auflesen. Als hätte Altaïr nichts Besseres zu tun! Immerhin winken auch hier wertvolle Informationen.



PC-exklusiv: Wettrennen
In der PC-Version haben die Informanten eine weitere Aufgabe für Sie: einen Wettlauf gegen die Zeit. Ein Informant verrät Ihnen den Aufenthaltsort seines Kumpels und Sie müssen ihn innerhalb eines Zeitlimits erreichen. Über die Dächer geht das relativ flott.



PC-exklusiv: Eskorte
Und noch mal Informanten: Diesmal wollen sie von Punkt A nach Punkt B – natürlich unbeschadet. Egal ob ein Assassinen-Kollege einem Peiniger entkommen will oder andere Gründe für die kurze Reise hat, Sie sind dabei der Begleit-Service.



PC-exklusiv: Bogenschützen ausschalten
Bogenschützen nerven! Um anderen Assassinen das Leben zu erleichtern, müssen Sie sich für die werten Kollegen um dieses Problem kümmern. Und zwar unbemerkt: Es gilt, sämtliche Bogenschützen in einer vorgegebenen Zone zu erledigen, ohne dabei erwischt zu werden.



PC-exklusiv: Marktstände zerstören
Einige Händler machen gemeinsame Sache mit Ihren Opfern. Weil Sie das nicht gutheißen, unterbinden Sie deren Aktivitäten fortan – durch eine Zerstörungsorgie. Packen Sie einen Gegner oder einen Passanten und feuern Sie ihn mit Schmackes gegen einen Marktstand.



Tamir (Damaskus)

Nachdem Sie die ersten Tutorials erfolgreich hinter sich gebracht haben und Ihr Assassinen-Status auf Lehrling zurückgestuft wurde, machen Sie sich mit den Missionstypen vertraut. Folgen Sie dazu einfach den Anweisungen auf dem Bildschirm. Das schaffen selbst dressierte Affen mühelos. Nachdem Sie den Verräter bei Al Mualim abgeliefert und Ihre erste Waffe zurückerhalten haben, folgen Sie dem Zielsymbol auf dem Radar zum Ausgang von Masyaf. Schwingen Sie sich hier auf einen Gaul, um schneller voranzukommen. Im Königreich wird Ihnen ein weiteres Spielelement vorgestellt. Erklimmen Sie den Aussichtsturm und reiten Sie dann weiter nach Damaskus, wo die eigentliche Mission beginnt. Sammeln Sie mindestens zwei Informationen und holen Sie sich im Assassinen-Büro grünes Licht. Dann geht's endlich ans Eingemachte.

DAS ATTENTAT

Begeben Sie sich zum Souk, einem Marktplatz auf einer tiefer gelegenen Terrasse mit großer Markise. Hier betritt der ruchlose Tamir die Szene. Während der Sequenz treten immer wieder Bildstörungen auf. Drücken Sie bei diesen Bildstörungen eine der Aktionstasten und Sie dürfen das Geschehen kurzzeitig aus einer anderen Perspektive betrachten. Dies funktioniert bei allen derartigen Sequenzen im Spiel. Achten Sie also auf Schlieren und Fragmente im Bild. Nach der Sequenz macht sich Tamir auf einen Rundgang durch den Souk. Weil sich hier so viele Menschen herumtreiben, ist es gar nicht so leicht, ihn mit bloßem Auge zu erkennen. Um Ihr Opfer ausfindig zu machen, sollten Sie Altairs Adleraugen-Fähigkeit einsetzen. Gegner werden dann von einem roten Schimmer umgeben, Attentatsziele leuchten goldfarben. Mit dieser Hilfe sollte es ein Leichtes sein, Tamir anzuvisieren. Warten Sie ab, bis er sich zu einem seiner Arbeiter begibt und sich mit diesem unterhält. In diesem Moment können Sie unbemerkt von hinten an ihn herantreten und ihn mit der versteckten Klinge meucheln. Achten Sie darauf, dass diese Waffe auch ausgewählt ist! Tamir konzentriert sich zwar voll und ganz auf seine Leute, wenn er mit ihnen redet, auf den Weg dorthin mustert er seine Umgebung allerdings mit Argusaugen. Sollte es passieren, dass er direkt an Ihnen vorbeiläuft, wird er Sie sofort als Assassine erkennen und zückt seinen Säbel. Aber keine Sorge, obwohl Ihre Lebensenergie-Anzeige noch nicht allzu voll ist, lässt sich Tamir selbst im direkten Kampf leicht bezwingen. Sie müssen nicht einmal eine vernünftige Kombo hinkriegen. Altair durchbricht immer wieder die Deckung des Schurken und versetzt ihm schnell einen tödlichen Treffer. Achten Sie aber auf die aufgeschreckten Wachen. Auch sie sind nicht allzu stark, aber in der Überzahl. Ist Tamir besiegt, wechselt das Bild in eine seltsam anmutende, bläuliche Cyber-Umgebung. Das Animus-Gerät, an das Sie angeschlossen sind, stellt die letzten Worte Ihrer Opfer immer so dar. Auch hier treten Bildstörungen auf, bei denen Sie auf eine Aktionstate drücken, um die Perspektive zu ändern.

AUF UND DAVON

Um die Mission erfolgreich abzuschließen, müssen Sie nur noch dem Zorn der Wachen entkommen. Dies ist tatsächlich der knackigste Teil der ersten Mission. Zwei Möglichkeiten zur Flucht eröffnen sich Ihnen:

FLUCHT ÜBER DIE DACHBALKEN

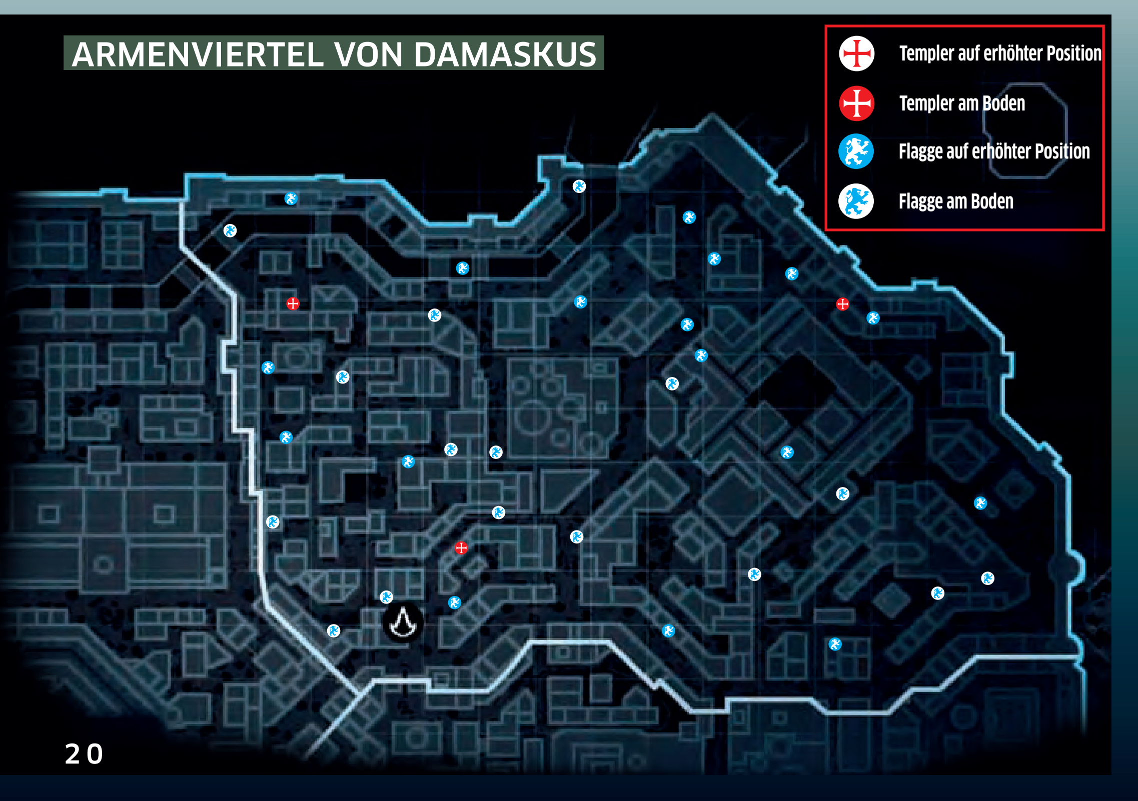
An der westlichen Seite mündet ein Durchgang in den Souk, durch den sich etliche Dachbalken ziehen. Klettern Sie auf einen Tisch, springen Sie auf ein Baugerüst und von dort aus wiederum auf die Balken. Nun können Sie, ähnlich wie im Tutorial, von Balken zu Balken hüpfen und entkommen.

FLUCHT DURCH DIE STRASSEN

Haben Sie vor dem Attentat die Bürger in Not gerettet, wird Ihnen eine Partisanengruppe im Osten des Souks helfen. Flüchten Sie direkt auf der Straße in deren Richtung (achten Sie auf das Symbol auf dem Radar) und die Jungs werden Ihre Verfolger für Sie aufhalten. Dies gibt Ihnen Zeit, um Distanz zu den Wachen aufzubauen.

SCHÜTTELN SIE DIE VERFOLGER AB

Sobald der Verfolgerstatus von Rot auf Gelb wechselt, ist es Zeit, sich zu verstecken. Entweder inmitten einer Gruppe Gelehrter, auf einer Bank, in einem Dachgarten oder in einem Heuhaufen. Wenn Sie über die Dachbalken geflohen sind, empfiehlt sich letztere Alternative. Am Ende der Dachbalken-Passage steht ein Heuschober, in den Sie direkt hineinhüpfen können. Herzlichen Dank an den freundlichen Leveldesigner! Sobald die Luft rein ist, begeben Sie sich zurück zum Assassinen-Büro, um den Auftrag abzuschließen. Lassen Sie sich Zeit! Selbst bei normalem Lauftempo werden Sie wieder von Wachen erkannt. Da die Lebenspunkte-Anzeige noch recht klein ist und Sie nur wenige Kampftechniken beherrschen, sollten Sie das Risiko nicht eingehen. ❑





GOLDJUNGE | Die Adleraugen-Fähigkeit markiert Ihre Feinde. Attentatsopfer leuchten golden.

ABLENKUNGSMANÖVER | Partisanen halten Verfolger auf und verschaffen Ihnen so Zeit.

Garnier von Nablus (Akkon)

Garnier versteckt sich hinter den Mauern seines Hospitals im Armenviertel von Akkon. Neben Wachleuten und Patienten haben aber auch Gelehrte dort Zutritt. Nutzen Sie dies zu Ihren Gunsten. Vor dem Hospital finden Sie ein Grüppchen, dem Sie sich anschließen können, um an den Wachleuten vorbei in den Innenhof zu gelangen. Suchen Sie einfach nach dem entsprechenden Symbol auf Ihrem Radar. Sollten die Gelehrten nicht vor dem Hospital stehen, dann haben sie sich bereits zu einem Rundgang aufgemacht. Warten Sie in diesem Fall einfach, bis sie zurückkehren, und schließen Sie sich dann an. Im Hospital angekommen, treten Sie aus dem Kreise der Gelehrten heraus und betrachten in Ruhe die Sequenz, in der Ihnen Garnier von Nablus vorgestellt wird. Wieder lässt sich die Perspektive ändern, indem Sie bei den auftretenden Bildstörungen eine beliebige Aktionstaste drücken.

DIE VORBEREITUNG

Nach der Sequenz verschwindet Garnier hinter dem großen Tor, das daraufhin abgesperrt wird. Um zu ihm zu gelangen, müssen Sie rechter Hand durch einen etwas kleineren Durchgang ins Innere des Hospitals vordringen. Zu Ihrem Vorteil haben einige Wachleute ihren Posten verlassen. Dadurch ist das Gegneraufkommen nicht allzu hoch. Dennoch sollten Sie sich vorwiegend in normalem oder langsamem Tempo fortbewegen. Die wenigen anwesenden Wachen könnten Sie sonst trotzdem schnell als Attentäter entlarven. Gefährlicher als die Wachen sind allerdings einige der Patienten, die Garnier sozusagen indirekt beschützen. Die meisten trotten zwar nur vor sich hin, doch die Geisteskranken können Ihre Mission ernsthaft gefährden. Kommen Sie ihnen zu nahe, stoßen sie Sie um. Stolpern Sie dabei in eine Gruppe Patienten oder – noch schlimmer – Wachleute, könnten Sie auffliegen. Achten Sie also auf diese lästigen Störenfriede und merken Sie sich ihre Laufwege! Wenn Sie sich die Übersichtskarte beschafft haben, in der die Kronleuchter eingezeichnet sind, haben Sie gleichzeitig eine Übersicht über die Patienten, die Garnier besucht. Begeben Sie sich zu einem der Betten im Nordwesten. Dort finden Sie eine Leiter, die auf das Baugerüst führt – nach dem Anschlag Ihre einzige Fluchtmöglichkeit aus dem Horror-Hospital des merkwürdigen Doktors.

DAS ATTENTAT

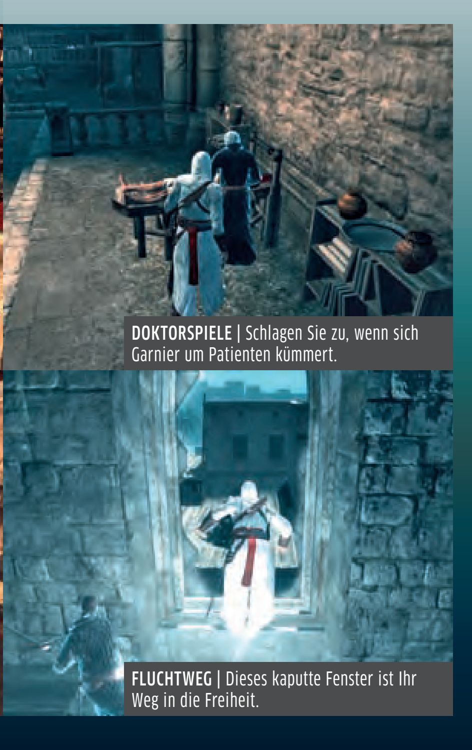
Garnier selbst dürfte kein großes Problem darstellen. Der Arzt vergisst die Welt um sich herum, wenn er sich um seine Patienten kümmert. Dank dieser Unaufmerksamkeit können Sie sich direkt an ihn heranpirschen, ohne bemerkt zu werden. Aber achten Sie auch hierbei wieder auf die Geistesgestörten. Wenn Sie herumgeschubst werden, erregt das Garniers Aufmerksamkeit und er zückt ohne Umschweife sein Schwert. Dann können Sie ihn zwar im Zweikampf besiegen, allerdings wird dies wegen der alarmierten Wachen, die in großer Zahl erscheinen, weitaus schwieriger. Die Gegner sind nicht mehr ganz so verweichlicht wie ihre Kameraden in der ersten Mission! So oder so, haben Sie Garnier über den Jordan geschickt, folgt ein kurzer Cyberspace-Dialog. Und wieder dürfen Sie bei auftretenden Bildstörungen eine Aktionstaste betätigen, um die Perspektive zu wechseln.

DIE FLUCHT

Nach dem Attentat wird das Hospital von den Wachen verriegelt. Um zu entkommen, müssen Sie also einen anderen Weg finden. Hier kommt das bereits erwähnte Baugerüst zum Zuge. Erklimmen Sie die Leiter und hüpfen Sie über Baugerüste, Kronleuchter und Dachsparren bis zum anderen Ende des Raumes. Von diesem aus gelangen Sie zu einem offenen Fenster, das Sie in die Stadt hinausführt. Sind Sie dabei nicht schnell genug, werden Sie von Wachen eingeholt und vom Gerüst gestoßen. Um sich die Aufgabe zu erleichtern, dezimieren Sie das Gegneraufkommen zunächst ein wenig. Zu diesem frühen Zeitpunkt im Spiel ist Ihre Lebenspunkte-Anzeige (Sync) aber noch nicht allzu sehr gefüllt. Wenige Treffer reichen aus, um Sie in ernsthafte Schwierigkeiten zu bringen. Sie sollten also besser Vertrauen in Ihre Schwertkünste haben und besonders von Konterangriffen Gebrauch machen (die Sie hoffentlich im Ring von Masyaf ausführlich geübt haben). Übrigens: Je mehr Nebenaufgaben Sie erledigen, desto größer wird der Sync-Balken. Wenn Sie nicht viel von Schleicharbeit halten, sollten Sie also immer ein wenig Zeit in die optionalen Nebenaufgaben (Flaggen sammeln, Bürger retten oder Templer töten) investieren.

VERSTECKSPIELE

Sind Sie erst einmal durch das Fenster entkommen, fliehen Sie so lange, bis sich das rote Alarmsymbol gelb färbt. Wieder gilt: Über die Dächer sind Sie theoretisch schneller. Haben Sie sich aber zuvor der Rettung der Bürger gewidmet, wird Ihnen die Flucht durch die Straßen immens erleichtert. Achten Sie auf Partisanengruppen auf dem Radar und führen Sie Ihre Gegner in deren Arme, damit sie Ihre Verfolger aufhalten. ❑



DOKTORSPIELE | Schlagen Sie zu, wenn sich Garnier um Patienten kümmert.

FLUCHTWEG | Dieses kaputte Fenster ist Ihr Weg in die Freiheit.



Talal (Jerusalem)

Zu Beginn des Auftrages erwartet Sie ein wenig freudiges Wiedersehen mit Malik, Ihrem Assassinen-Kollegen aus dem Tutorial. Liefern Sie ihm wie den anderen Kontaktleuten auch ein paar Infos und er gibt, wenn auch widerwillig, grünes Licht für Ihre Mission. Nun müssen Sie in Talals Versteck eindringen. Hierzu wiederum müssen Sie erst in einen von Wachen blockierten Bereich gelangen. Natürlich können Sie die Wachen im Kampf bezwingen, um anschließend ungehindert durchs Tor zu spazieren. Eleganter und weitaus weniger auffällig ist es aber, ein Hausdach neben dem Tor zu erklimmen und von dort aus an eine Stange zu springen, die praktischerweise im Torbogen hängt. Anschließend schwingen Sie sich hinter die Wachen und folgen dem Symbol auf dem Radar zu Talals Versteck. Hier einzudringen gestaltet sich sogar noch einfacher, als an den eben erwähnten Wachen vorbeizukommen.

TALALS VERSTECK

Die Tür zum Versteck steht weit offen und ist unbewacht. Sobald Sie das Gebäude betreten, wird es allerdings verschlossen. Drücken Sie bei auftretenden Bildstörungen eine Aktionstaste, so sehen Sie, wie sich einige Wachen auf ihre Positionen begeben, während der hochmütige Talal Sie begrüßt. Folgen Sie seiner Anweisung und treten Sie in den Lichtkegel, um einen Kampf mit den ihm treu ergebenen Gefolgsleuten auszulösen. Dies ist der erste wirklich herausfordernde Kampf im Spiel. Wenn Sie blind auf die Soldaten eindreschen, werden diese blocken und kontern. Die sicherste Strategie, mit der Feindüberzahl fertig zu werden, ist es, die Angriffe der Wachen abzuwarten und mit einem Konterangriff zu erwidern. Wenn Sie dabei mit dem Rücken zu einer Wand stehen, können Ihnen die Gegner nicht in den Rücken fallen. Haben Sie alle Wachleute besiegt, erklimmen Sie eine Leiter, die auf das höher gelegene Gerüst führt. Talal ergreift daraufhin die Flucht. Gehen Sie das Gerüst entlang und schalten Sie einen weiteren Wachmann aus. Erklimmen Sie dann die Leiter, um Talal zu folgen.

NERVIGE PASSANTEN

Talal kann nicht heimlich getötet, sondern muss in einer Verfolgungsjagd zur Strecke gebracht werden. Erschwert wird diese durch zwei Faktoren. Erstens durch Bogenschützen, die überall auf den Dächern postiert sind. Doch wenn Sie schnell sind, haben diese erst gar keine Chance, Sie zu treffen. Sehr viel hinderlicher ist der zweite Faktor: die herumstehenden Passanten. Diese können Sie leicht ins Taumeln bringen, wodurch Sie zurückfallen und Talal verlieren. Um das Attentat erfolgreich und vor allem schnell zu beenden, müssen Sie also nicht nur Ihre Geschwindigkeit, sondern auch Ihr Durchsetzungsvermögen unter Beweis stellen. Deswegen empfiehlt es sich, die Attentate in der vom Spiel vorgegebenen Reihenfolge zu absolvieren. Nach dem ersten Attentat in Erinnerungsblock 3 erhalten Sie die Fähigkeit, Passanten und Wachen im Laufen umzurempeln. Dies erleichtert die Verfolgungsjagd ungemein, da Sie nicht von im Weg stehenden Zivilisten aufgehalten werden und Talal nicht so leicht verlieren. Unter Umständen ergibt sich diese Problematik aber erst gar nicht, wie wir Ihnen gleich verraten.

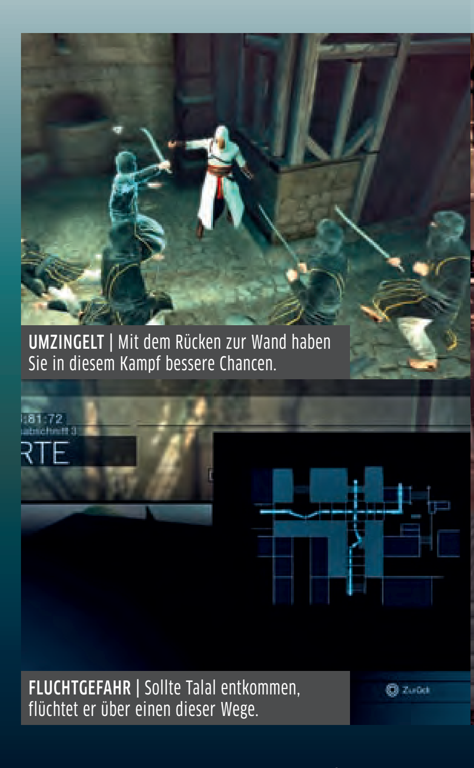
VERFOLGUNGSJAGD

Es gibt zwei Wege, um an Talal heranzukommen. Entweder springen Sie über das Dach direkt vor Ihnen und schlagen dann einen Haken nach links. Oder – und dieser Weg ist empfehlenswerter – Sie drehen sich um 180 Grad und gehen ein paar Schritte zurück, laufen über die Dächer zur Häuserwand und springen von hier aus auf die Balken, die aus der Wand links von Ihnen herausragen. Da Talal erst die Flucht beginnt, wenn Sie nahe genug an ihn herangekommen sind, verlieren Sie durch den kurzen Umweg keine Zeit. Ganz im Gegenteil bringen Sie sich sogar ein wenig näher an Ihr Opfer heran und können die Verfolgung beenden, bevor sie richtig begonnen hat. Starten Sie die Verfolgung mit ausgewähltem Assassinenmesser und im Sprint. Wenn Sie während der Verfolgung permanent die Angriffstaste drücken, führt Altair automatisch eine tödliche Sprungattacke aus, sobald Sie nahe genug an Talal dran sind. Wenn Sie den von uns empfohlenen Weg gewählt haben, passiert dies, noch bevor Sie sich überhaupt durch die erste Passantengruppe kämpfen mussten.

DAS FLÜCHTENDE OPFER

Sollte Talal trotzdem entkommen, wird er zufällig einen von zwei vorbestimmten Wegen einschlagen. Spätestens dann ist die Fähigkeit zu rempeln Gold wert. Gehen Sie genauso vor wie eben beschrieben, halten Sie bei der Verfolgung aber die Taste für das Rempeln gedrückt. Altair gerät nicht mehr ins Straucheln, sondern pflügt entschlossen durch die Menge und kann den fliehenden Sklavenhändler so problemlos einholen. Herzlichen Glückwunsch: Sie haben die Mission bestanden! ❑





UMZINGELT | Mit dem Rücken zur Wand haben Sie in diesem Kampf bessere Chancen.

FLUCHTGEFAHR | Sollte Talal entkommen, flüchtet er über einen dieser Wege.

Abu'l Nuqoud (Damaskus)

Abu'l ist ein komischer Kauz. Schmeißt die geilsten Partys, verbarrikadiert sich währenddessen aber lieber ganz allein in seinem Zimmer. Doch mit dem zierlichen Antlitz eines verpickelten Orks, bei dem selbst Clearasil nichts mehr bringt, wären wir auch vorsichtig mit Auftritten in der Öffentlichkeit. Zumindest hat er den Mut, beim anstehenden Besäufnis eine kurze Ansprache an das Volk zu richten. Eine gute Gelegenheit für ein Attentat. Damit es so weit kommen kann, müssen Sie sich aber erst einmal Zutritt zur Lokalität verschaffen. Abu'l Nuqouds Leibwachen, die vor dem Eingang zum Palast herumlungern und nur geladene Gäste reinlassen, sind jedoch nicht die Hellsten. Typisch Türsteher eben. Deswegen ist dies auch der einfachste Teil der Mission. Anstatt durch den Haupteingang zu spazieren und die Aufmerksamkeit der Wachen auf sich zu ziehen, gehen Sie einfach ein paar Schritte nach links oder rechts, klettern über den Zaun und spazieren von dort aus lässig wie John Travolta in seinen besten Jahren durch das halb geöffnete Tor in den Hof. Schon gehören Sie zu den Gästen. Zeit zum Feiern haben Sie aber keine. Gott sei Dank! Abu'l Nuqouds Wein verursacht nämlich nicht nur Kopfschmerzen, sondern auch Schlaganfälle. Der Dicke tritt auf den Balkon und hält seine Rede. Seine anfänglichen Worte des Dankes und Lobes schlagen allerdings schnell in eine Hasstirade um. Abu'l spricht von einer neuen Welt, die seine Gäste aber leider nicht mehr miterleben werden. Der Wein war vergiftet, Panik bricht aus. Nun ist es Zeit für Altair zuzuschlagen. Über folgende drei Wege kommen Sie an Abu'l Nuqoud heran:

ALTERNATIVE 1

Am direktesten ist der Weg über die Statue in der Mitte des Platzes. Kraxeln Sie auf die barbusige Marmor-Dame und springen Sie von dort aus auf das Gerüst rechts von Ihnen. Von hier aus geht es schnurstracks geradeaus auf eine der Fahnenstangen und von dort aus wiederum direkt an den Balkon. Wenn Sie schnell sind, ist es möglich, Abu'l noch am Balkon mit einem gezielten Sprung zu meucheln.

ALTERNATIVE 2

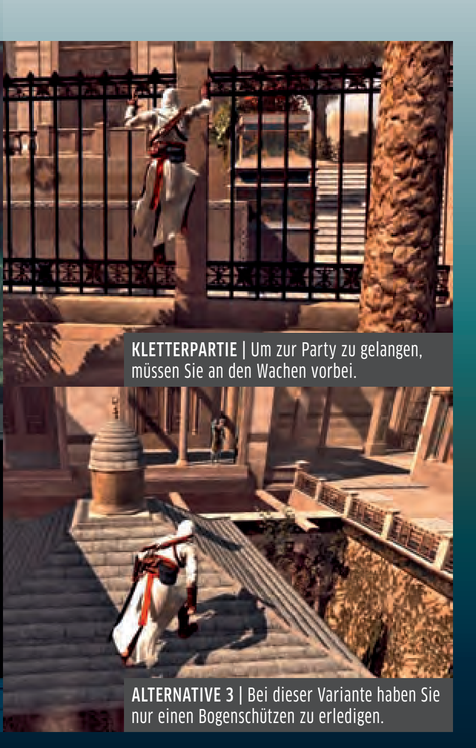
Diese Variante führt Sie ebenfalls über ein Gerüst. Klettern Sie nicht auf die Statue, sondern gehen Sie von ihr aus nach links durch einen der gebogenen Durchgänge. Da es keine offensichtlichen Kletterhilfen gibt, die Ihnen den Zugang zu diesem Gerüst erlauben, scheint dieser Weg zunächst etwas undurchsichtig. Altair kann aber direkt an den Torbögen selbst auf das Gerüst klettern. Von hier aus folgen Sie dem auf der Karte eingezeichneten Weg, um von hinten bis zum Balkon vorzudringen. Es ist aber sehr wahrscheinlich, dass dieser Umweg so viel Zeit beansprucht, dass Abu'l bis dahin die Flucht ergreift. Nicht nur das: Sie verlieren auch so viel Zeit, dass Abu'l einen großen Vorsprung erhält. Außerdem treffen Sie auf diesem Weg auf etliche Wachen. Sollten Sie sich die schnelle, erste Alternative trotzdem nicht zutrauen oder wenn sie einfach nicht gelingen will, empfiehlt sich daher eher der folgende, dritte Weg.

ALTERNATIVE 3

Laufen Sie linker Hand geradeaus an den Zypressenbäumchen entlang zu dem kleinen Zeremoniehäuschen und klettern Sie an diesem hinauf. Der spezielle Vorteil an dieser Variante ist, dass hier nur eine von Abu'ls Wachen auf Sie lauert. Schalten Sie den Bogenschützen kurz und schmerzlos mit einem Wurfmesser aus und springen Sie durch die Öffnung, in der dieser stand. Rechts von Ihnen sehen Sie nun eine Treppe, die aus dem Palast hinausführt. Auf diesem Weg flüchtet auch Abu'l.

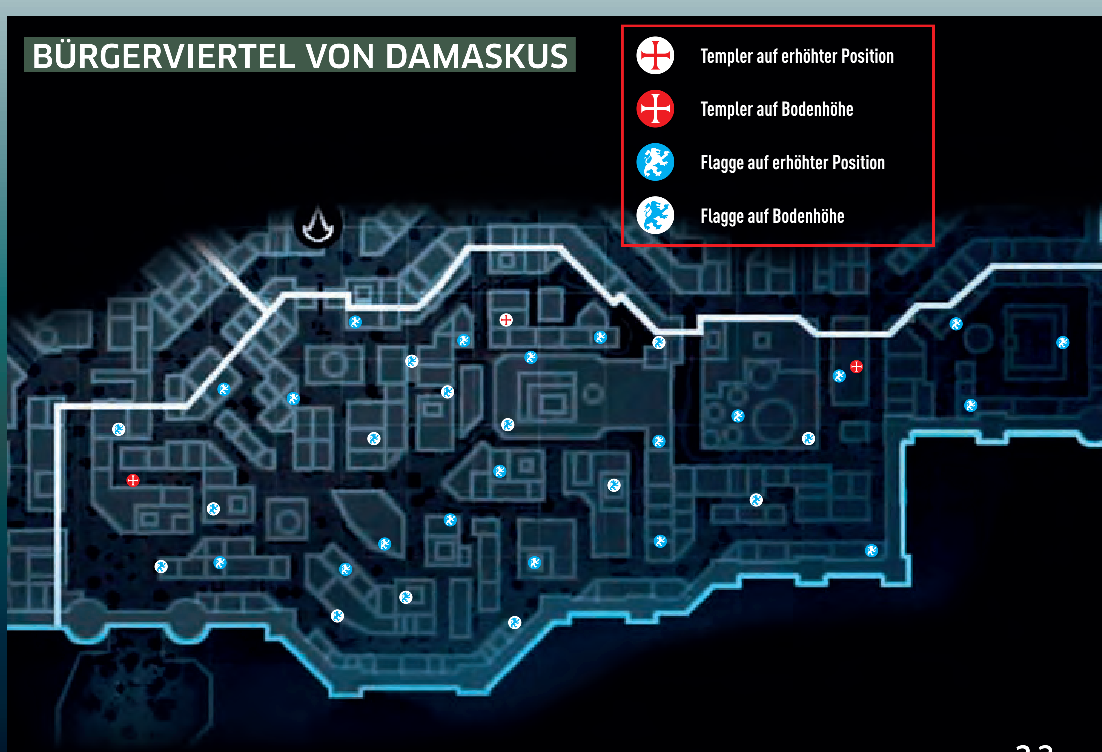
DAS FLÜCHTENDE OPFER

Folgen Sie dem größenwahnsinnigen Händlerkönig mit angewähltem Assassinenmesser und drücken Sie während der Verfolgung die Angriffstaste. Wie beim letzten Attentat führt Altair dann eine tödliche Sprungattacke aus, sobald er nahe genug an sein Opfer herangekommen ist. Dies sollten Sie ohne weiteres noch im Hinterhof des Palastes, fernab von lästigen Wachleuten, schaffen, spätestens aber am Ausgang. Dies hat den Vorteil, dass Sie direkt Ihre eigene Flucht beginnen können, ohne eine Vielzahl von lästigen Wachleuten am Hals zu haben. Da bereits Alarm geschlagen wurde, leuchtet das Verfolgersymbol dennoch so rot wie ein Pavianhintern. Also gilt wie immer: Schaffen Sie sich Abstand zu den Verfolgern und verstecken Sie sich schnellstmöglich. Aber da Sie die Straßen von Damaskus seit dem ersten Auftrag inzwischen etwas besser kennen, sollte die Flucht, egal ob durch die Straßen oder über die Dächer, keine allzu große Hürde mehr sein. Natürlich auch nur dann, wenn Sie in Richtung Assassinen-Büro rennen und so ins Armenviertel der Stadt zurückkehren. Nutzen Sie auch hierbei wieder die Hilfe der Partisanen. Achten Sie aber auf jeden Fall auf das Radar. Sobald die Verfolgeranzeige gelb wird, werden nämlich potenzielle Verstecke, also Bänke, Dachgärten und Heuschober, dort angezeigt. ❑



KLETTERPARTIE | Um zur Party zu gelangen, müssen Sie an den Wachen vorbei.

ALTERNATIVE 3 | Bei dieser Variante haben Sie nur einen Bogenschützen zu erledigen.



Wilhelm von Montferrat (Akkon)

Dieser Anschlag macht richtig viel Spaß. In erster Linie deshalb, weil er so verdammt einfach ist, dass einfach nichts schief gehen kann. Außerdem ist der Fluchtweg nicht ausschließlich eine Odyssee durch den Stadtdschungel, sondern relativ klar strukturiert. Wie gehabt beschaffen Sie aber erst einmal so viele Informationen, wie mindestens benötigt werden. Wir empfehlen jedoch wieder, sämtliche Aufgaben zu erledigen, um die Lebenspunkte-Leiste weiter zu füllen. Dann noch beim Assassinen-Büro vorbeischauen und los geht's. Folgen Sie dem Symbol auf dem Radar zur Burg, wo Sie erstmals auf Ihr Opfer treffen. Bevor das Attentat so richtig beginnt, dürfen Sie sich selbst ein Bild vom gespaltenen Verhältnis zwischen Wilhelm und König Richard machen. In einer typischen Sequenz, in der das Attentatsziel vorgestellt wird, verfolgen Sie einen Streit der beiden. Falls Sie es schon wieder vergessen haben, hier eine kleine Erinnerung: Bei auftretenden Bildstörungen drücken Sie eine der Aktionstasten, um das Geschehen aus einem alternativen Blickwinkel zu beobachten. Das ist besonders bei dieser Sequenz empfehlenswert, da viele Passanten um Sie herumstehen, die Ihnen die Sicht versperren. Zum Ende der Sequenz tickt Wilhelm mal wieder vollkommen aus und mault seine Soldaten an. Die versammelte Mannschaft hat ihm jetzt erst einmal zu einer kurzen Lagebesprechung zu folgen.

DIESMAL KEINE VERSTECKSPIELCHEN

Da das große Tor der Burg nicht verschlossen wird, können Sie dem Grüppchen direkt hinterherdackeln. In der Burg sollten Sie aber einen kleinen Umweg machen, der Sie über die Dächer der Gebäude innerhalb der Burg führt. Alternativ können Sie auch über die Zinnen marschieren, werden dabei aber gezwungenermaßen auf einige Wachen treffen. Das werden Sie auf dem ersten Wege zwar auch, hier können Sie die Gegner aber immerhin mit gezielten Messerwürfen ausschalten, bevor man Sie überhaupt entdeckt. Das hat zudem den Vorteil, dass Sie auf Ihrer Flucht nicht von so vielen Bogenschützen beharkt werden. Kämpfen Sie sich also am besten auf diesem Wege bis zu dem kleinen Bereich vor, in dem Wilhelm gerade seine Mannen zusammenstaucht. Optimalerweise folgen Sie dabei tatsächlich dem auf der Karte verzeichneten Weg, um von Norden am Ziel anzukommen. Dies wird den Anschlag etwas vereinfachen.

DER PERFEKTE MORD

Überstürzen Sie jetzt bloß nichts! Warten Sie erst einmal ab, bis Wilhelm mit seinem Geplärre fertig ist. Die Soldaten verlassen daraufhin den Bereich und der Statthalter stellt sich frustriert an einen Tisch. Lassen Sie sich nun lautlos auf das kleine Holzdach vor Ihnen fallen und visieren Sie Wilhelm an. Zücken Sie das Assassinenmesser und erledigen Sie Ihr Opfer mit einem gezielten Sprung. Nichts leichter als das! Tatsächlich zählt dieser Anschlag zu den leichtesten im Spiel.

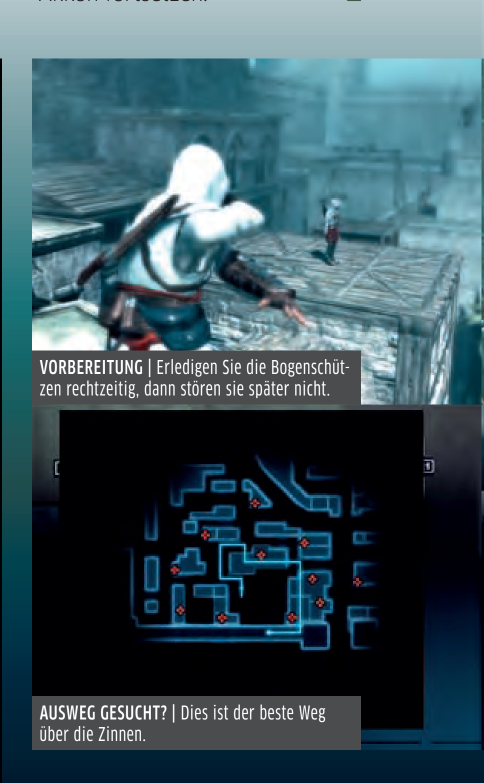
EINE ALTERNATIVE FÜR ALLE, DIE GERN KÄMPFEN

Wenn Ihnen die ganze Angelegenheit zu leicht erscheint, können Sie sich den Auftrag auch absichtlich erschweren. In der Burg befindet sich eine Gruppe Gelehrter, der Sie sich anschließen können. Diese Gruppe marschiert an den Wachen vorbei in den Bereich, in dem Wilhelm von Montferrat seine Lagebesprechung führt. Sobald Sie aus dem Kreis der Gelehrten heraustreten, werden Sie erkannt und es kommt zum Kampf. Wer sich mit dem Kampfsystem auseinandersetzen und sich mal einer Überzahl an Wachen stellen will, wird mit dieser Alternative glücklich – auch wenn sie nicht gerade der feinen englischen Art entspricht.

FLUCHT ÜBER DIE ZINNEN

Selbst die Flucht ist bei diesem Auftrag ein absolutes Kinderspiel. Rempeln Sie sich einfach Ihren Weg durch die alarmierten Soldaten aus dem kleinen Bereich heraus und zu einer Leiter hin, die rechts vor dem Eingang an einer Mauer lehnt. Über diese klettern Sie auf direktem Weg auf die Zinnen der Burg. Haben Sie sich zuvor wie beschrieben um die zahlreichen Bogenschützen gekümmert, wird die kurze Kletterpartie auch nicht jäh von lästigen Pfeilen unterbrochen. Schnell gelangen Sie trotz versperrter Tore problemlos zurück in die Stadt. Die paar Wachen, die Ihnen auf dem Fluchtweg in die Quere kommen, schubsen Sie ebenfalls einfach aus dem Weg. Sie können sich eigentlich gar nicht verlaufen. Das Gute an den Zinnen ist, dass sie so verdammt geradlinig sind. Selbst wenn Sie aus Versehen nach Westen statt nach Osten flüchten, werden Sie keine echten Probleme mit der Flucht haben. Auf diesem Wege gelangen Sie nämlich zu einem Baugerüst, von dem Sie in einer der optionalen Missionen erfahren haben. Wie praktisch! Über dieses können Sie ganz lässig nach unten vor die Tore der Burg klettern oder springen und Ihre Flucht in Richtung des Assassinen-Büros von Akkon fortsetzen. ❑





VORBEREITUNG | Erledigen Sie die Bogenschützen rechtzeitig, dann stören sie später nicht.

AUSWEG GESUCHT? | Dies ist der beste Weg über die Zinnen.

Majid Addin (Jerusalem)

Aus diversen Informationsquellen erfahren Sie von einer Hinrichtung, die Ihr Opfer Majid Addin höchstpersönlich ausführen will. Nicht alle Bürger lassen sich von diesen Methoden einschüchtern. Einige Gelehrte planen einen kleinen Aufstand, der Ihnen laut Informationen angeblich bei der Durchführung des Anschlags helfen kann. Das ist aber Blödsinn. Zum Exekutionsort gelangen Sie nämlich auch ohne fremde Hilfe. Da Majid Addin ein Exempel statuieren will, ist der Bereich nicht abgesperrt. Ganz im Gegenteil. Der Kerl will schließlich, dass so viele Bürger von Jerusalem wie möglich der Exekution beiwohnen! Da ist es auch für Altair kein Problem, durch die vielen Gassen und Seitenstraßen zum Ort des Geschehens zu gelangen.

VERSTECKTE INFOS

Tatsächlich werden einige Gelehrte aufmüpfig, doch wird dies lediglich in der Sequenz gezeigt, in der Majid Addin vorgestellt wird. Drücken Sie bei auftretenden Bildstörungen wie gewohnt auf eine der Aktionstasten, sehen Sie einen Bogenschützen, der einen der Gelehrten mit einem gezielten Schuss ins Jenseits schickt. Dessen Kollege wird von einem der Wächter dahingerafft, die direkt vor der Bühne stehen und Majid Addin bewachen. Dies scheint wie eine kleine Nebensächlichkeit, ist für Sie aber eine wertvolle Information: Wagen Sie es ja nicht, auf direktem Weg zur Bühne zu laufen. Die Wachen werden Sie dann sofort entlarven und angreifen!

DIE VORBEREITUNG

Das Attentat selbst zählt zu den wohl schwersten im Spiel – zumindest dann, wenn Sie es einwandfrei über die Bühne bringen wollen. Denn Sie müssen den Anschlag nicht nur perfekt timen, um nicht von Addin bemerkt zu werden, sondern sich dabei auch noch beeilen. Falls Sie ein fauler Hund sind: Das bedeutet, dass Sie ganz schnell etwas tun müssen! Tötet Addin alle vier Angeklagten, bevor Sie ihm den Assassinendolch in den Hals rammen, ist die Mission gescheitert. Sobald Sie also wieder die Kontrolle über Altair haben, laufen Sie umgehend nach rechts in die Gasse, aus der Sie unter Umständen auch zum Exekutionsplatz gelangt sind. Achten Sie dabei aber auf eine Wachpatrouille. Diese könnte Ihre Mission unter Umständen gefährden, bevor sie richtig begonnen hat. Wenn Sie am ersten Gebäude angelangt sind und von niemandem beobachtet werden, erklimmen Sie die Fassade. Es handelt sich dabei um das Gebäude, von dem aus der Bogenschütze in der Sequenz zugeschlagen hat. Ebendiesen schalten Sie mit einem Wurfmesser aus, bevor er Alarm schlagen kann. Jetzt kommt der heikle Part des Auftrags.

DER ANSCHLAG

Beobachten Sie Majid Addin und warten Sie ab, bis er Ihnen den Rücken zukehrt, entweder weil er sich an sein Publikum richtet oder weil er sich gerade mit einem Angeklagten unterhält. Uns fiel der Anschlag am leichtesten, als sich Addin um sein Opfer Nummer 2 kümmerte. In diesem Moment konnten wir uns gänzlich unbemerkt auf die Bühne fallen lassen, uns von hinten an den selbst ernannten Richter heranschleichen und letztendlich erfolgreich zuschlagen. Wieder gilt: Prüfen Sie unbedingt, ob auch wirklich das Assassinenmesser angewählt ist. Dieses kleine Detail hat uns so manches Mal einen sonst erfolgreichen und sicher geglaubten Einsatz versaut. Und wenn Sie hier nur eine Unachtsamkeit begehen oder überstürzt handeln, wird Addin Sie bemerken. Die Flucht wird schon noch knackig genug, da müssen Sie sich das Attentat nicht unnötig erschweren.

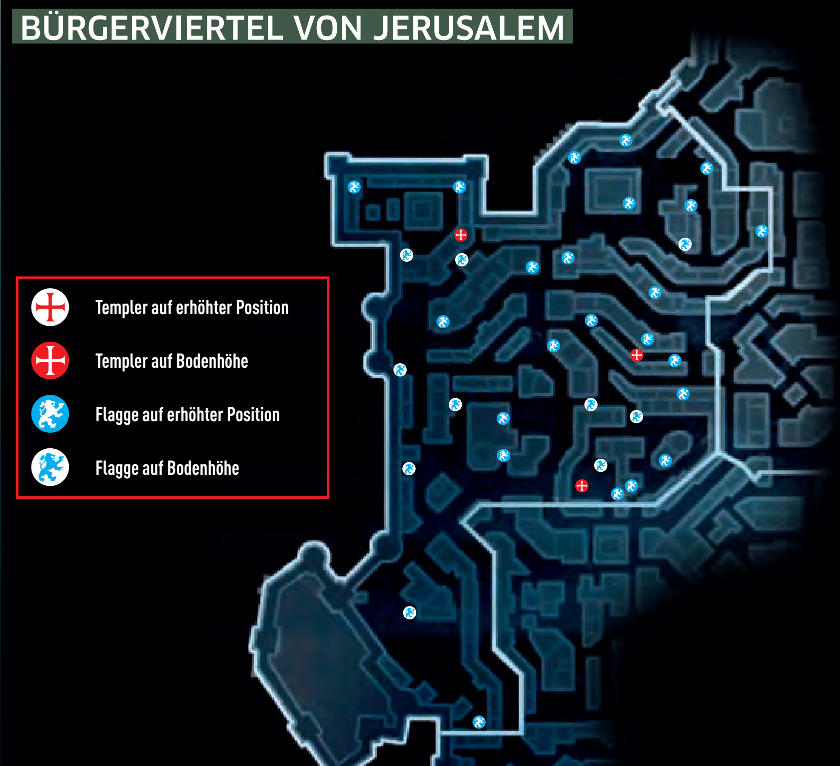
EINE FLUCHT MIT HINDERNISSEN

Sobald Addin das Zeitliche gesegnet hat, werden Sie von einer Menge Soldaten überschwemmt. Der auf der Karte verzeichnete Pfad dient zwar als Fluchtweg, allerdings reicht ein falscher Schritt und die zahlreichen Wachen holen Sie schnell ein. Keine gute Idee also. Es erfordert höchste Konzentration zu entkommen. Weil wir weder das noch Geduld haben, empfanden wir es als weitaus einfacher, uns der Übermacht zu stellen und sie mit Konterattacken niederzustrecken. Dafür empfiehlt es sich aber, im Spielverlauf so viele optionale Missionsziele wie möglich erledigt zu haben – je mehr Sie schaffen, desto größer wird mit der Zeit Ihre Synchronitäts-Leiste. Und in Momenten wie diesem kann das nur hilfreich sein. Dann haben sogar weniger versierte Schwertkämpfer ganz gute Überlebenschancen. Aber wiegen Sie sich nicht in Sicherheit, nur weil Sie die Wachen besiegt oder gar in die Flucht geschlagen haben. Sobald Sie den Bereich verlassen und sich auf den Weg zum Assassinen-Büro machen, werden weitere Soldaten auf Sie aufmerksam. Doch sobald Sie in der Stadt sind, können Sie diese sehr viel leichter auf den altbekannten Fluchtwegen hinter sich lassen. Nutzen Sie also wieder der Partisanen, Hausdächer und Verstecke wie Gelehrtengruppen, Bänke, Dachgärten und den Heuschober. ❑



ÜBERSICHTLICH | Von hier oben aus können Sie am einfachsten zuschlagen.

FÜR PAZIFISTEN | Der blaue Pfad ist ein Fluchtweg, falls Sie nicht kämpfen wollen.



Sibrand (Akkon)

Attentat Nummer 7 führt Sie in den Hafen von Akkon. Problem an der Sache: Altair ist zwar ein hervorragender Assassine, Schwimmen scheint aber nicht zur Grundausbildung zu gehören. Will heißen: Stürzt Altair ins kühle Nass, säuft er sofort ab und der Einsatz beginnt wieder beim letzten Checkpoint. Diese Mission könnte weniger versierte Spieler also in den Wahnsinn treiben. Wenn Sie die Steuerung des Assassinen hingegen voll und ganz beherrschen, dürften Sie viel Spaß haben. Drei Wege gibt es zum Ziel und alle erfordern präzise Sprünge.

TERROR AM HAFEN

Doch bevor Sie Ihr Geschick einer Prüfung unterziehen dürfen, müssen Sie die Standardprozedur hinter sich bringen: Informationen besorgen, beim Assassinen-Büro vorbeischauen und sich dann in Richtung Zielpunkt auf dem Radar bewegen. Am Hafen angekommen, betrachten Sie dann wieder eine Zwischensequenz, in der das Opfer vorgestellt wird. Sibrand zeigt sich hier gleich von seiner besten Seite. Er hält einen alten Gelehrten für einen Assassinen, flippt vollkommen aus und schlachtet den Rentner förmlich ab. Anschließend begibt sich Sibrand mit einigen seiner Männer zu seinem Boot. Die Verlockung ist groß, ihm nachzurennen und ihn bereits auf dem Steg abzumeucheln. Aber lassen Sie sich lieber Zeit. Haben Sie die mitunter schwierigen Geschicklichkeitspassagen absolviert, wird die Ausführung des eigentlichen Anschlages zum Kinderspiel.

VIELE WEGE FÜHREN ZUM ZIEL

Wie bereits erwähnt, gibt es mehrere Wege, um zu Sibrand zu gelangen. Sie können einen Umweg rund um den Hafen durch ein wenig bewachtes Gebiet nehmen, etwas abkürzen, sich dafür aber mit etlichen Soldaten herumärgern oder den späteren Fluchtweg einfach rückwärts abmarschieren, um so zum Boot zu gelangen. Kein Einsatz eignet sich besser zum mehrmaligen Spielen als dieser hier! Nutzen Sie also die von den Informanten gesammelten Karten und probieren Sie ruhig ein paar Alternativen aus. Darin liegt schließlich der Reiz von Assassin's Creed! Nach dem Durchspielen haben Sie die Gelegenheit, jeden Einsatz zu wiederholen. Spätestens dann sollten Sie sich den Hafen noch einmal genauer ansehen. An dieser Stelle empfehlen wir für eine möglichst schnelle und unkomplizierte Lösung dieser Mission aber den direkten Weg durch das Hafenbecken, der zudem mit einem Minimum an Gegneraufkommen verbunden ist. Begeben Sie sich dazu nach der Sequenz nach rechts die Treppen des Hafens hinauf. Hier finden Sie einen ganzen Haufen Gerümpel. Rechts neben diesem springen Sie nach unten auf ein Boot. Dann geht's richtig los. Laufen Sie vorsichtig zum Bug des kleinen Fischerbootes. Von dort aus hüpfen Sie über die Holzpfosten bis zu einem weiteren Boot, auf dem ein betrunkener Seemann herumlungert. Springen Sie über diesen zum Steg. Die erste Geschicklichkeitsaufgabe ist geschafft.

NOCH EIN PAAR MAL HÜPFEN

Laufen Sie auf dem Steg nach links – also nicht Richtung Stadt, sondern Richtung Boote. Dort sollten Sie ein paar Kisten sehen, über die Sie auf weitere, kleine Fischerboote gelangen. Diese führen wiederum rechter Hand auf Holzpfosten, die aus dem Wasser ragen. Neben diesen steht ein kleiner Aussichtsturm, auf dem sich ein einsamer Bogenschütze herumtreibt. Dieser ist der einzige Feindkontakt auf dem Weg zu Sibrand und leicht mit einem Wurfmesser zu eliminieren. Vom letzten Pfosten aus springen Sie nun auf das Boot links von Ihnen – der große Sprung zum nächsten Pfosten ist nicht zu schaffen, versuchen Sie's also gar nicht erst. Laufen Sie stattdessen das Boot entlang und von dort aus auf die Pfosten. Dieser Sprung wird zwar arg knapp, wenn Sie alles richtig machen, wird sich Altair aber an der Kante des Pfostens festhalten und nach oben ziehen. Von hier aus sind es nur noch ein paar kleine Sprünge zum Boot von Sibrand. Klettern Sie jedoch noch nicht ganz nach oben!

MEUTEREI AUF DER BOUNTY

Am Boot hängend, warten Sie, bis sich Sibrand zum Steuerrad begibt und blindlings ein paar Pfeile in die Luft schießt. Während dieser Aktion ist er unaufmerksam und verwundbar. Klettern Sie also erst in diesem Moment auf das Boot. Visieren Sie Sibrand nun an, wählen Sie das Assassinenmesser und stürmen Sie auf den Schreihals zu. Drücken Sie dabei die Angriffstaste und Altair tötet sein Opfer, bevor es überhaupt bemerkt, dass ein Assassine in der Nähe ist. Nach dem Attentat laufen Sie das Boot hinunter und um die alarmierten Soldaten herum zum Steg. Von hier aus gelangen Sie auf die Zinnen der Burgmauer, die Sie Richtung Stadt entlangsprinten. Halten Sie dabei die Rempeln-Taste gedrückt, um unliebsame Wachen und störende Passanten aus dem Weg zu räumen. Wie bereits erwähnt, können Sie zu Beginn des Attentats versuchen, diesen Fluchtweg rückwärts abzulaufen, um Sibrand zu töten. Machen Sie sich dabei aber auf Gegenwehr gefasst. ❑





OHNE UMSCHWEIFE | Dies ist der in unserer Lösung beschriebene Weg zu Sibrands Boot.

KURZER PROZESS | Stürmen Sie auf Sibrand zu und töten Sie ihn im Sprung.

Jubair al Hakim (Damaskus)

Ein fast schon lächerlich einfacher Auftrag für einen mittlerweile erfahrenen Assassinen wie Sie. Allerdings kann sich das Attentat ein wenig in die Länge ziehen, wenn Sie sich nicht ausgiebig dem Beschaffen und Sichten von Informationen widmen – oder unserer Lösung. Wenn Sie es richtig machen, ist diese Mission aber buchstäblich in null Komma nichts erledigt. Grundsätzlich teilt sich das Attentat auf Jubair al Hakim in zwei Abschnitte auf, denn am eigentlichen Zielort können Sie Ihr Opfer nicht töten.

DER WEG IN DIE MADRASAH

Nachdem Sie Ihre Informationen beschafft und grünes Licht vom Büroleiter bekommen haben, müssen Sie sich zunächst zur Madrasah Al-Kallâsah begeben, eine Art kleiner Tempel, in dem Jubair sich regelmäßig mit seinen Schülern trifft. Da die Madrasah abgesperrt und von Soldaten bewacht ist, müssen Sie einen kleinen Umweg über die Dächer in Kauf nehmen. Kein Problem: Suchen Sie die Wand nach Markisen und ähnlichen hervorstehenden Objekten ab. Von der Seite der Madrasah, an der Sie solche Objekte finden, ist der Zugang am leichtesten. Klettern Sie auf ein benachbartes Gebäude und springen Sie vom Dach aus auf eine Markise. Nun können Sie sich an der Dachkante nach oben ziehen und der Versammlung heimlich beiwohnen. Jubair al Hakim und seine Schüler sind schon fleißig am Einheizen. Nicht mit Holz, sondern mit Büchern. Hatten die Jungs traumatische Erlebnisse zu Schulzeiten? Wir wissen es nicht. Doch der Verrückte will sämtliches niedergeschriebenes Wissen vernichten, weil es seiner Meinung nach nur aus Lügen besteht, die das Volk in die Irre führen. Einer seiner Schüler will ihn zwar davon überzeugen, dass er einen Fehler begeht, er wird aber gleich mit zu den Büchern geworfen. Daraufhin verlassen Jubair und seine fanatischen Jungs die Madrasah. Das Attentat können Sie hier also nicht zu Ende bringen. Keine Angst: Sie kriegen noch Ihre Chance, den Irren zu erledigen.

GUTE DETEKTIVARBEIT ZAHLT SICH AUS

Wenn Sie sich sämtliche Informationen beschafft haben, die es in dieser Mission aufzutreiben gibt, sind Sie im Besitz von drei Karten. Auf diesen sind die Orte eingezeichnet, an denen Jubair und seine Schüler die Bücherverbrennungen durchführen. Allerdings kann Jubair natürlich nur an einem der Punkte sein. Sie können also entweder alle infrage kommenden Orte abklappern, bis Sie den richtigen erwischen. Oder Sie erleichtern sich die Arbeit ungemein und verkürzen das Ganze durch Detektivarbeit: Auf jeder Karte sind bestimmte Punkte ausgestrichen – hier ist Jubair auf keinen Fall. Wenn Sie nun alle Karten im Geiste übereinanderlegen, bleibt letztlich nur ein Ort übrig. Ein geniales Kombinationsrätsel haben sich die Entwickler da ausgedacht. Da war aber jemand besonders kreativ? Um es kurz zu machen: Jubair hält sich am südöstlichsten Punkt auf. Begeben Sie sich also dorthin, kommen Sie am Zielort aber nicht zu nahe an den bewachten Eingang heran. Klettern Sie stattdessen über eine Leiter am Ende der Straße auf das Haus gegenüber. Von hier aus gelangen Sie über einen Balken auf eine Holzmarkise und von dort aus wiederum auf das Gemäuer.

JETZT IST DAS OPFER FÄLLIG

Von oben aus ist es möglich, Jubair anzuvisieren und ihn mit ausgewähltem Assassinenmesser durch einen eleganten Sprung zu erwischen. Sollte er Sie bei Ihrem Vorhaben sehen, ist das auch nicht der Weltuntergang. Bis die Zielperson den Hinterhof verlassen hat und um die Kurve gebogen ist, können Sie locker die Wand hinunterspringen und ihn auf der Straße abfangen. Sollte er Ihnen trotzdem entwischen, verfolgen Sie ihn mit ausgewähltem Assassinenmesser so lange, bis Sie nahe genug an ihn herangekommen sind, und führen Sie dann endlich den Sprung aus. Eine Verfolgungsjagd gestaltet sich ähnlich wie beim Attentat auf Abu'l Nuqoud.

DIESELBE ALTE LEIER

Einen besonderen Fluchtweg gibt es in dieser Mission nicht. Sie stehen nach dem Attentat mitten auf der Straße. Mal wieder zahlt es sich also aus, wenn Sie sich im Vorfeld des Anschlags etwas Zeit für Bürger in Not genommen haben. Dann werden Ihnen Ihre Partisanenkumpels auf der Flucht hervorragende Dienste leisten – vorausgesetzt Sie achten auf die Radaranzeigen und führen Ihre Verfolger in die Arme der willigen Helferlein. Ansonsten gilt wie immer: Auch über die Dächer können Sie mit etwas Geschick entkommen. Flüchten Sie so lange, bis das Verfolgersymbol gelb wird, und verstecken Sie sich auf einer Bank, in einem Dachgarten oder in einem herumstehenden Heuschober. Ein lächerlich einfacher Auftrag, mit dem Sie die simplen Einstiegsaufgaben endlich hinter sich gebracht haben. Denn Ihr nächstes Opfer ist kein Geringerer als Robert de Sable, der Schuft, der Ihnen zu Beginn des Spiels alles versaut hat. Zeigen Sie ihm, dass Rache ein Gericht ist, das am besten kalt serviert wird! ❑



VERRIEGELT | Selbst wenn Sie alle Wachen umnieten, bleibt das Tor der Madrasah zu.

NICHT TRÖDELN! | Wenn Sie zu lange warten, entdeckt Sie Jubair.



Robert de Sable (Jerusalem)

In Jerusalem erfahren Sie, dass Robert de Sable an der Beerdigung des von Ihnen getöteten Majid Addin teilnehmen wird. Ein scheinbar perfekter Zeitpunkt, um den letzten der neun Verschwörer dahinzuraffen – wäre da nicht der Umstand, dass es sich bei dieser Veranstaltung um eine Falle handelt. Deshalb sind auch so ziemlich alle Informationen, die Sie über Ihr Ziel in Erfahrung bringen können, vollkommen nutzlos.

RUHE IN FRIEDEN

Begeben Sie sich zum Friedhof, auf dem die Beerdigung stattfinden soll. Dieser wird von drei Soldaten abgesperrt. Laufen Sie vor dem Eingang also nach links, wo Sie auf ein Dach und von dort aus über den Zaun in den Friedhofsbereich springen. Ignorieren Sie die beiden aus der Wand ragenden Plattformen. Wie bereits erwähnt, ist dieser Einsatz storybedingt zum Scheitern verurteilt. Begeben Sie sich also direkt zur Trauergemeinde und verfolgen Sie den Verlauf der Prozession. Während der Sequenz wird de Sable Sie erkennen und dem Redner Bescheid geben. Dieser weist die Menge darauf hin, dass Sie der Mörder von Majid Addin sind – es beginnt eine regelrechte Schlacht gegen de Sable und seine Mannen.

SCHLACHT DER GESCHLECHTER

Fechten Sie diesen Kampf keinesfalls auf dem Friedhof aus! Die dort postierten Bogenschützen werden Ihre Angriffe und Konterattacken immer wieder unterbinden und sorgen so nur für unnötigen Frust. Drehen Sie sich stattdessen sofort um und rempeln Sie sich Ihren Weg aus dem Friedhof heraus. Auf dem Platz vor dem Friedhof können Sie sich ungestört der mächtigen Überzahl an Sarazenen und Templern widmen. Besiegen Sie alle regulären Gegner, bevor Sie sich schließlich Robert de Sable zuwenden. Am sichersten ist es, die Angriffe der Gegner abzuwarten und mit Konterangriffen zu beantworten. Die Sarazenen können Sie zwar auch mit Kombos besiegen (drücken Sie bei jedem Schwerthieb genau dann die Angriffstaste, wenn Ihr Schwert das des Gegners berührt), die Templer sind aber harte Nüsse, die Ihre Angriffe eiskalt durchbrechen und zum Gegenschlag ausholen. Bei Robert de Sable benötigen Sie wieder eine etwas andere Strategie. Selbst Konterattacken helfen nicht viel. Stattdessen sollten Sie warten, bis er versucht, Sie zu packen, und dann zum Konterwurf ansetzen. Wenn de Sable am Boden liegt, wechseln Sie sofort zur Assassinenklinge und springen auf Ihr Opfer. In der folgenden Sequenz gibt sich der etwas naive Altair ein wenig schockiert darüber, dass der Ritter Robert de Sable scheinbar eine Geschlechtsumwandlung hinter sich hat.

UMWEGE

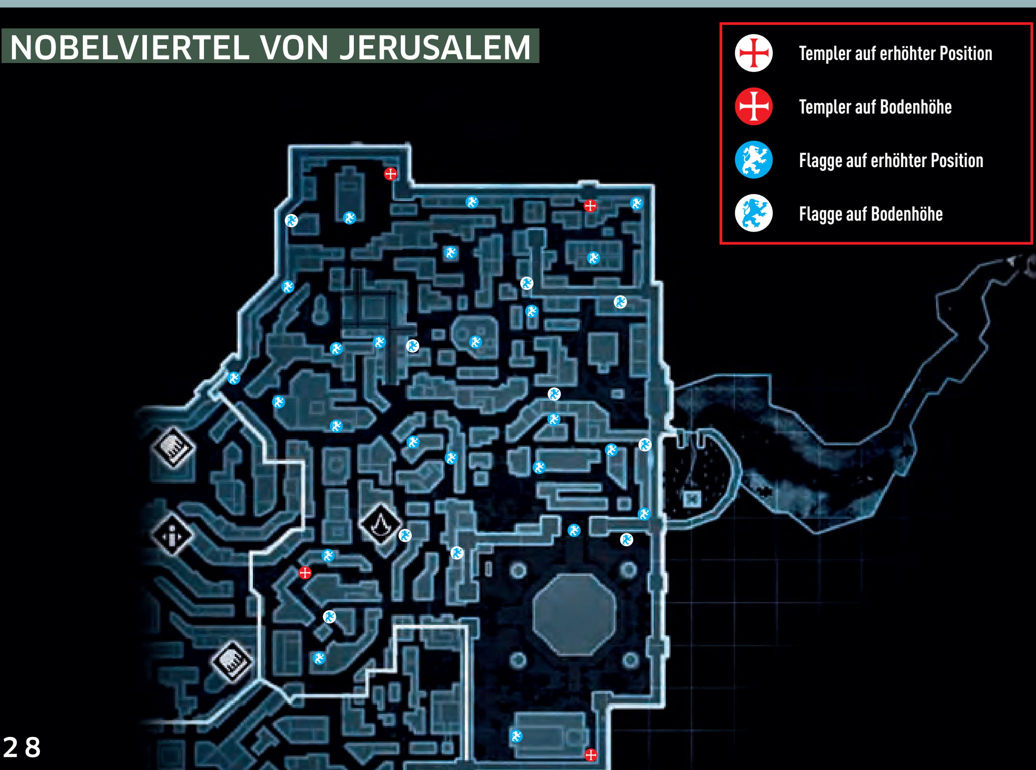
Kehren Sie zu Malik ins Assassinen-Büro zurück. Nach einem kurzen Dialog will Altair nach Arsur reiten, um sich dort den echten de Sable zu schnappen. Verlassen Sie also die Stadt, schwingen Sie sich auf ein Pferd und reiten Sie zum Gebietsausgang. Wenn Sie nun gefragt werden, zu welchem Ort Sie reisen möchten, wählen Sie nicht das Königreich, sondern Akkon an. Erst wenn Sie in Akkon angekommen sind, verlassen Sie dieses Gebiet Richtung Königreich. Dies hat den einfachen Vorteil, dass der Weg nach Arsur von hier aus nur ein Katzensprung ist und Sie sich damit viel Herumgereite in der Pampa sparen.

VON EINEM KAMPF ZUM NÄCHSTEN

In Arsur folgen Sie einfach dem linearen Pfad und besiegen sämtliche Gegnertruppen, die sich Ihnen in den Weg stellen. Zunächst handelt es sich dabei nur um Sarazenen, die Sie wieder mit Konterattacken, aber auch Kombos fertigmachen können. Später stellen sich Ihnen allerdings nur noch Templer in den Weg, die etwas stärker sind. Dann führen hauptsächlich Konterattacken zum Sieg.

MESSERSCHARF KOMBINIERT

Letztendlich gelangen Sie in ein neues Gebiet, wo Sie Robert de Sable finden. Bei ihm ist König Richard Löwenherz, der sich geduldig Altairs Geschichte anhört. Da er aber nicht weiß, ob er nun Ihnen oder dem bösen de Sable Glauben schenken darf, will er den Streit durch einen Zweikampf entscheiden lassen. Der Mistkerl Robert de Sable begreift das scheinbar nicht ganz und hetzt erst einmal eine Truppe Templer auf Sie. Wieder gilt: Konterattacken sind die beste Methode, um diesen Kampf zu gewinnen. Erst nachdem die Templer beseitigt sind, stellt sich Ihnen endlich de Sable selbst. Da Sie von seinen Mannen geschwächt sind, wird der Kampf nicht lange dauern: Entweder beißen Sie schnell ins Gras – oder er. Damit Letzteres der Fall ist, gehen Sie am besten so vor wie beim weiblichen Doppelgänger: Warten Sie auf einen Griff, kontern Sie Ihrerseits mit einem Wurf, wählen Sie daraufhin sofort das Assassinenmesser und stürzen Sie sich auf Ihr Opfer. Problem erkannt, Problem gebannt. ❑





GEDULDSSPIEL | Wenn Robert de Sable zugreift, kontern Sie mit einem Wurf.

ZEIT GESPART! | Von Akkon aus ist der Weg nach Arsuf viel kürzer.

Der Endgegner: Al Mualim (Masyaf)

Begeben Sie sich direkt nach Masyaf und marschieren Sie zur Festung der Assassinen. Sie müssen weder Informationen besorgen noch bei irgendeinem Kontaktmann vorbeischauen. Ganz im Gegenteil, Sie werden sogar bemerken, dass das Dorf so gut wie ausgestorben ist. Nur einige wenige benommen herumirrende Passanten finden sich auf den Straßen. Einer berichtet von der Großartigkeit Al Mualims. Die Leute scheinen wie auf Drogen, Al Mualim muss offensichtlich etwas mit ihnen angestellt haben. Bald soll sich herausstellen, dass der Edensplitter für dieses Desaster verantwortlich ist.

NOCH EINE KLEINE HÜRDE

Bevor Sie Al Mualim entgegentreten können, müssen Sie ein paar Assassinen-Kollegen ausschalten. Diese stellen sich Ihnen auf dem Weg zur Festung entgegen. Wie bei den Templern sind auch hier Konterangriffe am wirkungsvollsten. Nachdem die erste Gruppe beseitigt ist, stürmen weitere Assassinen auf Sie zu. Egal wie viele Sie besiegen, die Flut an Gegnern scheint nicht abzuebben. Doch keine Sorge, nachdem Sie sich eine Zeit lang so wacker wie erfolgreich geschlagen haben, fallen urplötzlich alle tot um. Malik und einige seiner Freunde sind Ihnen nach Masyaf gefolgt und haben Ihre Gegner von einer erhöhten Position aus mit Wurfmessern ausgeschaltet. Großartiges Timing, Jungs! Gehen Sie die Anhöhe hinauf und unterhalten Sie sich mit Malik. Er wird Ihnen ein paar interessante Hintergrundinformationen zu de Sable und Al Mualim verraten. Es wird Zeit, diesen Verräter zu den anderen neun zu schicken. Begeben Sie sich nun zur Festung. Dort finden Sie eine riesige Menschentraube auf dem Trainingsplatz. Mit der Taste für freundliches Schubsen bahnen Sie sich einen Weg durch die Menge und in die Festung. Doch Al Mualim ist ausnahmsweise nicht an seinem gewohnten Arbeitsplatz. Gehen Sie daher durch die Tür, die gegenüber dem Haupteingang liegt, in den Garten. Altair wird von einem gelblich-rötlichen Schimmer umhüllt und ist plötzlich bewegungsunfähig – Al Mualim erwartet Sie bereits. Der finale Bosskampf teilt sich in drei Abschnitte auf:

TEIL 1: WIEDERSEHEN MACHT FREUDE ODER DOCH NICHT?

Zuerst beschwört Al Mualim die neun Getöteten. Diesmal sind sie Gott sei Dank einfacher und schneller zu beseitigen als noch früher im Spiel. Ein paar Konterattacken sollten ausreichen, um die neun endgültig über den Jordan zu schicken. Selbst die harte Nuss Robert de Sable aus der Mission davor ist diesmal mit dieser Technik zu bezwingen! Mit neuem Mut stellen Sie sich Al Mualim.

TEIL 2: SCHIZOPHRENIE

Anschließend tritt Al Mualim vom Balkon herab. Noch stellt er sich Ihnen aber nicht direkt. Stattdessen erschafft er acht Abbilder seiner selbst, wodurch Sie es erneut mit neun Gegnern zu tun haben. Auch der echte Al Mualim befindet sich darunter. Ihn gilt es zu besiegen. Es ist möglich, Altairs Adleraugen-Fähigkeit einzusetzen, um Ihr echtes Ziel sofort ausfindig zu machen. Dieses ist dann wie in den Missionen zuvor von einem goldenen Schimmer umgeben, die zur Täuschung gedachten Abbilder sind rot. Allerdings kostet dies zu viel Zeit. Da der Kampf sofort startet, würden Sie etliche Treffer einstecken, bevor Sie überhaupt etwas erkennen. Gehen Sie also lieber mit der gleichen Strategie vor wie gerade eben. Kontern Sie sämtliche Angriffe der Gegner und beseitigen Sie einen Al Mualim nach dem anderen. Früher oder später erwischen Sie mit dieser Methode den richtigen.

TEIL 3: DER FINALE KAMPF

Endlich stellt sich Al Mualim einem echten Zweikampf. Und mal wieder gilt: Konterattacken führen letztlich zum Sieg. Die sollten Sie inzwischen im Schlaf draufhaben, oder? Sobald Sie einen Volltreffer landen, teleportiert sich der listige Al Mualim an einen zufälligen Ort im Garten. Suchen Sie ihn und wiederholen Sie das Spielchen so lange, bis er schließlich den Löffel und den mysteriösen Edensplitter abgibt.

ENDKAMPF LEICHT GEMACHT

Es gibt eine Methode, mit der Sie die letzte Phase des Bosskampfes extrem abkürzen können. Nachdem sich Al Mualim das erste Mal teleportiert hat, suchen Sie ihn auf, treten aber nicht zu nahe an ihn heran. Gehen Sie genau so weit, bis Sie Ihren ehemaligen Meister anvisieren können. Nun ballern Sie sämtliche Wurfmesser raus, die Ihnen zur Verfügung stehen. Erst dann stellen Sie sich wieder dem Zweikampf. Schon bei der nächsten erfolgreichen Konterattacke ist Al Mualim besiegt. Es folgt die letzte Sequenz, in der Sie wieder bei auftretenden Bildstörungen auf eine Aktionstaste drücken können.

ALLES INTERPRETATIONSSACHE

Es eröffnet sich Ihnen das Geheimnis des Edensplitters. Altair vermag wohl nicht, das Artefakt zu zerstören – und Abstergo-Wissenschaftler Dr. Vidic scheint endlich zu haben, was er wollte. ❑



EINER NACH DEM ANDEREN | Töten Sie alle Mualims, bis Sie den richtigen erwischen.

AUFLÖSUNG | Endlich erfahren Sie, was es mit dem Edensplitter auf sich hat.



KÖNIGREICH

nach Masyaf
nach Damaskus
nach Jerusalem
nach Akkon
Nach Arsur
Templer auf erhöhter Position
Templer auf Bodenhöhe
Flagge auf erhöhter Position
Flagge auf Bodenhöhe



Top-Demo: Sam & Max: Night of the Raving Dead



Systemvoraussetzungen:
- CPU mit 1,5 GHz
- 512 MB RAM
- 32 MB VGA
- 350 MB freier Festplattenspeicher
- Windows 2000/XP/Vista

Demo: Spaceforce Captains

Systemvoraussetzungen:
- CPU mit 2 GHz
- 512 MB RAM
- 128 MB VGA
- 1 GB freier Festplattenspeicher
- Windows XP/Vista

Demo: Theatre of War



Systemvoraussetzungen:
- CPU mit 2 GHz
- 1 GB RAM
- 128 MB VGA
- 751 MB freier Festplattenspeicher
- Windows 2000/XP/Vista

Demos
Sam & Max: Night of the Raving Dead
Spaceforce Captains
Theatre of War

Mods & Maps
Battlefield 2
- Allied Intent Extended

Diablo 2
- Back to Hellfire

Bugfixes
Ankh: Kampf der Götter v1.0.1 (Downloadversion) (d)
Ankh: Kampf der Götter v1.0.1 (Retailversion) (d)
Frontlines: Fuel of War v1.0.1 (int)
Frontlines: Fuel of War Hotfix v1.0.1 (int)
Unreal Tournament 3 v1.2 (d)
Warcraft 3: The Frozen Throne v1.21b (d)
World in Conflict v1.0006 (d)
World in Conflict v1.0006 Uncut (d)



PC Games Wissen, was gespielt wird

PC Games 05/08

Top-Demo: Sam & Max: Night of the Raving Dead

DVD



05/08 EXTENDED

ALLGEMEINE TIPPS | KOMPLETTLÖSUNGEN | KARTEN

ASSASSIN'S CREED

ALLE ZEHN ATTENTATE SCHRITT FÜR SCHRITT ERKLÄRT

Seite 18

▲ **ORIENTIERUNGSHILFE** | Zu jeder Missionsbeschreibung haben wir die passende Übersichtskarte parat – inklusive Markierungen für versteckte Extras.

▶ **EINFACH UND SAUBER** | Jedes Attentat erfordert eine andere Herangehensweise. Wir verraten, wie Sie an Ihr Ziel herankommen und auf welchem Fluchtweg der geringste Widerstand zu erwarten ist.

THE WITCHER

KOMPLETT GELÖST: DAS ACTION-SPEKTAKEL IN FÜNF AKTEN



Seite 2

SCHÜRZENJÄGER | Begleiten Sie den umtriebigen Hexer Geralt von Riva durch ein feuchtfröhliches Abenteuer voller sexueller Eskapaden, haarsträubender Aufträge und abwechslungsreicher Aufgaben. Unsere Komplettlösung umfasst Prolog, Epilog sowie alle fünf Akte und verrät Ihnen, wie Sie alle Frauen in **The Witcher** ins Bett bekommen.

INHALT

pcgames.de 1

SCHRITT FÜR SCHRITT

Eine Schere, ein CD- bzw. DVD-Case und zwei Minuten Zeit – fertig ist die PC-Games-Hülle.



DVD-HÜLLE | Für DVD-Trays (wie sie für PC-Spiele verwendet werden) schneiden Sie das Einlegeblatt auf der Rückseite aus und schieben es unter die Folie – voilà!



CD-HÜLLE – SCHRITT 1 | Für Benutzer von Jewel-Cases sind die beiden Einleger auf dieser Seite vorgesehen. Das ausgeschnittene Titelblatt schieben Sie unter den Klarsicht-Deckel.



CD-HÜLLE – SCHRITT 2 | Entfernen Sie die Kunststoff-Halterung im Inneren und legen Sie das Inhaltsverzeichnis hinein. Halterung wieder eindrücken – fertig!

UMTAUSCH-COUPON

Name ____________ Vorname ____________

Straße, Hausnummer ____________

PLZ, Wohnort ____________

Fehlerbeschreibung ____________

Nr. der Ausgabe: 05/08

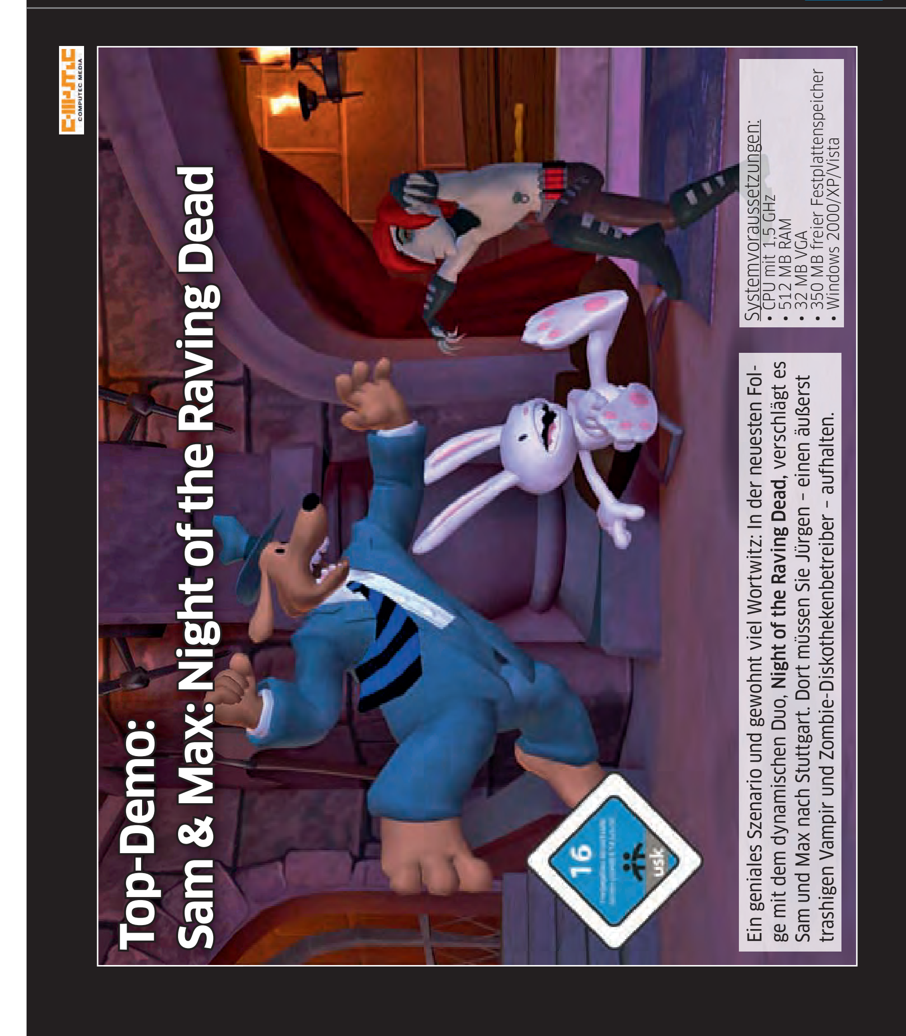
☐ PC Games EXTENDED DVD

Ein Umtausch ist nur gegen den Original-Coupon möglich

Bitte senden Sie den Umtausch-Coupon an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG,
Reklamation
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth





05/08

EXTENDED

ALLGEMEINE TIPPS | KOMPLETTLÖSUNGEN | KARTEN

ASSASSIN'S CREED

ALLE ZEHN ATTENTATE SCHRITT FÜR SCHRITT ERKLÄRT

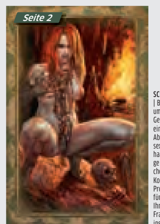


▲ **ORIENTIERUNGSHILFE** | Zu jeder Missionsbeschreibung haben wir die passende Übersichtskarte parat – inklusive Markierungen für versteckte Extras.

▶ **EINFACH UND SAUBER** | Jedes Attentat erfordert eine andere Herangehensweise. Wir verraten, wie Sie an Ihr Ziel herankommen und auf welchem Fluchtweg der geringste Widerstand zu erwarten ist.

THE WITCHER

KOMPLETT GELÖST: DAS ACTION-SPEKTAKEL IN FÜNF AKTEN



SCHÜRZENJÄGER | Begleiten Sie den umtriebigen Hexer Geralt von Riva durch ein feuchtfröhliches Abenteuer voller sexueller Eskapaden, haarsträubender Aufträge und abwechslungsreicher Aufgaben. Unsere Komplettlösung umfasst Prolog, Epilog sowie alle fünf Akte und verrät Ihnen, wie Sie alle Frauen in **The Witcher** ins Bett bekommen.

INHALT

pcgames.de 1

PC Games 05/08

Demos:
- Sam & Max: Night of the Raving Dead
- Spaceforce Captains
- Theatre of War

Maps & Mods:
- Battlefield 2
  - Allied Intent Extended
- Diablo 2
  - Back to Hellfire

Bugfixes:
- Ankh: Kampf der Götter v1.0.1 (d) (Retail- & Downloadversion)
- Frontlines: Fuel of War v1.0.1 (int)
- Frontlines: Fuel of War - Hotfix v1.0.1 (int)
- Unreal Tournament 3 v1.2 (d)
- Warcraft 3: The Frozen Throne v1.21b (d)
- World in Conflict v1.0006 (d)
- World in Conflict v1.0006 Uncut (d)